HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

prosinac 1994. broj 2.

cijena: 14 KN

DARK LEGIONS

COLONIZATION

MEGARACE

AL-QADIM

in LOST TIME

TEMA BROJA:

DOOM II

LION KING

REUNION

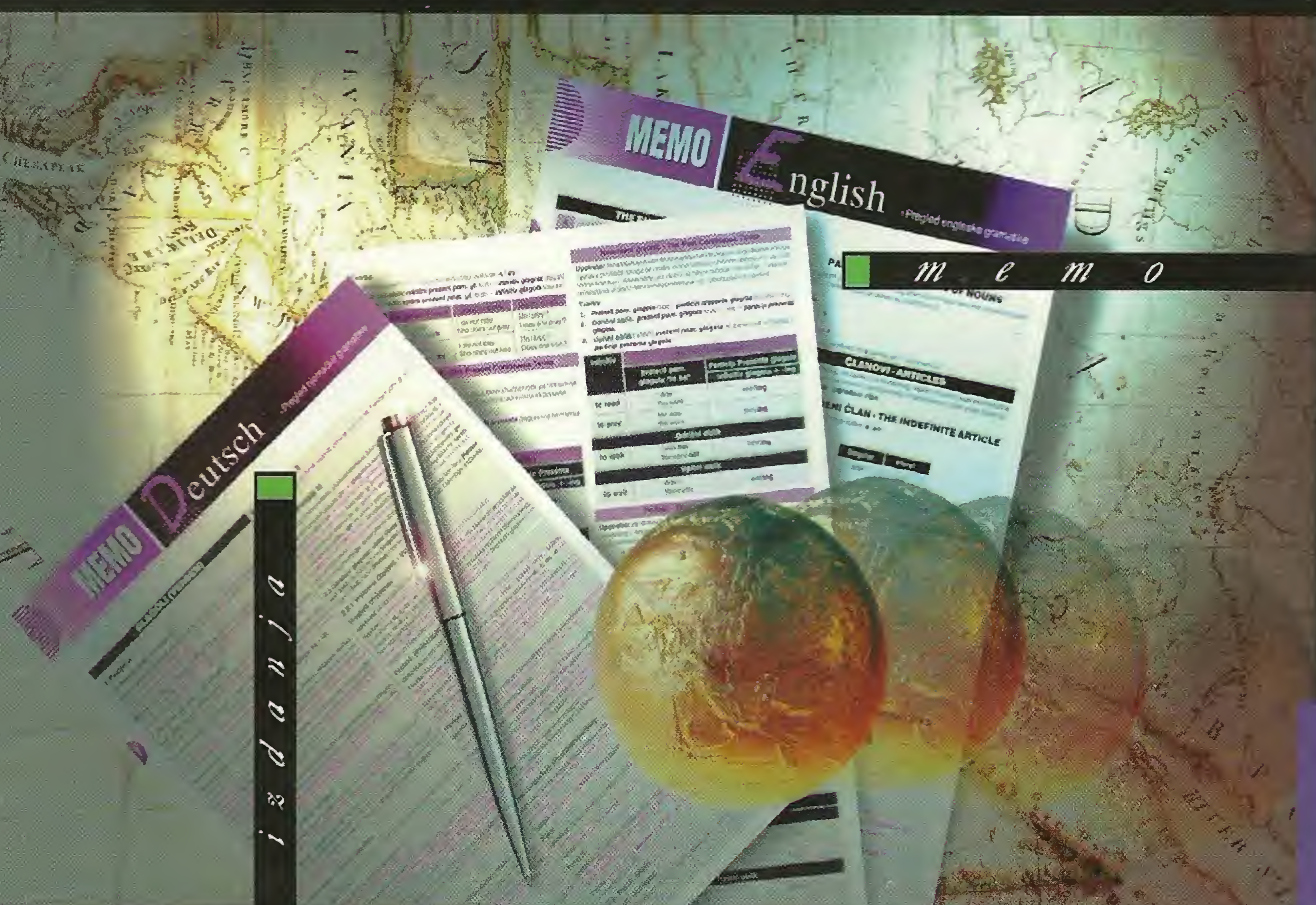
MAD DOG II

THEME PARK

RISE OF THE ROBOTS



CANNON FODDER


MEMO English
Pregled engleske gramatike
memo
MEMO Deutsch
izdanja



ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS-LINGUA d.o.o. za novinsko-nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 41000 Zagreb
tel/fax: 041/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

DIREKTOR, GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Senka Kušer

UREĐIVAČKI ODBOR:
Marko Vulić,
Krešimir Mijić

VODITELJ MARKETINGA:
Krešimir Mijić

SURADNICI:
Ingrid Afrić, Saša Tarle, Filip Sladetić, Ivan Bilić, Nenad Horvat, Vatroslav Šobot, Winton Afrić, Marko Franjić, Dubravko Mihalić, Silvano Bucić, Tomislav Šakić, Ivan Ralis, Bruno Jurčić, Neven Jacmenović, Ivan Rubelj, Daniel Bižić, Jan Šnajder

POMOĆNIK DIREKTORA:
Tomislav Mijić

LEKTOR:
Branka Rabar

ŠEF RAČUNOVODSTVA:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

DESIGN ČASOPISA:
Krešimir Serdarušić

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet.



Pisma čitatelja ...

Poštovano uredništvo!

Vaš prvi broj je odličan. Ima puno slika. Imam jednu primjedbu na časopis - HACKER ima malo stranica. Druga primjedba je vrlo važna. Želio sam se pretplatiti ali mi je bilo žao izrezati SIM CITY 2000. Trebali biste to posebno staviti u časopis. Sviđa nam se to što su neke igrice opisane na dvije stranice s puno slika ali mi se ne sviđa što u skoro svakoj igri ima i njezino rješenje. Rješenja biste trebali staviti u svaki drugi ili treći broj. Novosel Matija i 19 HACKERA!

Eto, želje smo barem djelomično, ispunili. Povećali smo broj stranica (za sada smo za osam) a kupon za pretplatu je dobio svoje posebno mjesto.

Štovano uredništvo!

Konačno je u Hrvatskoj izašao časopis kojeg su svi igrači (hackeri) dugo čekali. Grafički dizajn je odličan, ali imate premalo tekstova. Mislim da bi u narednim brojevima trebalo više prostora posvetiti rješenjima igara. Trebali biste odvojiti jednu stranu za "cheat", tako da bi hackeri slali razne šifre i rješenja nekih igara, ali za to ima vremena i vjerujem da ćete se potruditi udovoljiti čitateljima. Molio bih vas da povećate prostor igara za Amigu, jer trećina vaših čitatelja posjeduje tu platformu. Za sve ostalo samo pohvale i želim vam puno uspjeha u daljnjem radu. Miha of MLC

U ovom broju donosimo više igara za Amigu, a ono s CHEAT-ovima ti je odlična ideja. Svim Hackerima poručujemo - šaljite CHEAT-ove -objavit ćemo ih!!

DRAGI HACKEROVCI!!!

Nabavili smo Vaš prvi broj ovog odličnog časopisa, pa bismo htjeli sudjelovati u izradi slijedećeg broja. Na koji način bismo mogli sudjelovati u izradi HACKERA? Vjerni čitatelji Alan i Marko

Ako ste stvarno zainteresirani za pisanje pošaljite nam svoje radove (tekst i slike) i ako su zanimljivi, rado ćemo ih uvrstiti u neki od slijedećih brojeva. Ipak, da ne bi bilo problema, prvo nam se javite u redakciju za detaljniji dogovor.

Štovano uredništvo "Hackera"

Na samom početku želio bih pohvaliti izdavanje ovog časopisa koji je 100% posvećen informatičkim igrama (mislim da je već bilo i vrijeme da se i toga netko sjeti). Sama koncepcija je stvarno dobra kao i opisi igara (pogotovo smatram dobrim što uz svaki opis dajete i dosta screen-ova iz same igre, a i ocjenjivanje igara je odlična zamisao). Loših kritika nemam osim jedne, a to je premali broj stranica. Bilo bi dobro (a mislim da bi se sa mnom složili i ostali čitatelji Hackera) kada biste povećali broj stranica a da se to ne odrazi suviše na samu cijenu časopisa. GAMEMASTER, Zagreb

...

Pozdravljamo SINIŠU KNEZIĆA iz Oroslavlja i zahvaljujemo se na poslanim materijalima i prijedlozima. Javi nam se ponovo -i s prijedlozima i s kritikama.

Pozdrav kompjuterskom klubu ROVINJ koji na se prvi javio u redakciju. Nadamo se da su problemi s "Hanibalom" riješeni i da je Rim pao. Javite nam vašu adresu kako bismo je objavili u jednom od slijedećih brojeva "Hackera". Pozivamo i ostale kompjutorske klubove da nam se jave.

SADRŽAJ

STRANICA 4 AL-QADIM SPASITE ČAST SVOJE OBITELJI

STRANICA 6 DESERT STRIKE PUSTINJSKI UDAR

STRANICA 7 SANTA`S XMAS CAPER, WACKY WHEELS

STRANICA 8 THEME PARK

STRANICA 10 COLONIZATION DOLAZAK U NOVI SVIJET

STRANICA 12 REUNION

STRANICA 15 GOB

STRANICA 16 MEGARACE

STRANICA 18 SETTLERS

STRANICA 20 DOOM 2

STRANICA 23 TOP LISTA

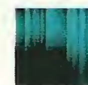
STRANICA 26 PREDSTAVLJAMO...

STRANICA 27 ARMADA





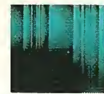










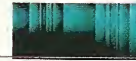




STRANICA
28 DARK LEGIONS

STRANICA
30 PERIHELION





STRANICA
32 N.H.L.

STRANICA
34 CANNON FODDER LODE RUNNER

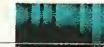


STRANICA
36 RISE OF THE ROBOTS

STRANICA
38 BENEFACTOR, RUFF`N` TUMBLE



STRANICA
39 PINBALL DREAMS 2



STRANICA
40 MAD DOG 2

STRANICA
42 LOST IN TIME



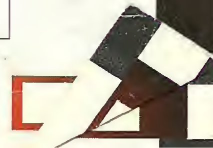
STRANICA
44 DEPTH DWELLERS

STRANICA
45 LION KING

STRANICA
46 HACKERMANIJA, OGLASI

STRANICA
47 DOS UČIONICA

STRANICA
48 STRIP





Al-Qadim





Moćni čarobnjak



Jedno od vaših prijevoznih sredstava



Čarobna kugla koja liječi rane

Spasite čast svoje obitelji

Zakhara je zemlja pustinjskih nomada, gusara, duhova iz svjetiljke, velikih čarobnjaka, raskošnih palača i letećih tepiha. Poznata je po velikim pustinjama i arhi pelazima.Daleko na jugu Zemlje Sudbine, uzmite svoj vjerni mač u ruke i kre nite u začaranu pustolovinu iz Tisuću i jedne noći...

Za razliku od dosadašnjih TSR-ovih FRP igara koje je izdala tvrtka SSI, "Al-Qadim" je prva igra sa samo jednim junakom i nemogućnošću biranja klase, rase i karakteristika. U ulozi ste mladog gusara koji je upravo savladao osnovne vještine gusarskog života. Vaš junak ima šest karakteristika. To su redom:

1.snaga-18(74)-određuje količinu štete koju zadajete
2.spretnost-17-što ste spretniji manja je vjerojatnost da ćete biti pogođeni
3.konstitucija-16-što je veća,imate više energije
4.inteligencija-14-sposobnost pamćenja i zapažanja
5.mudrost-15-zdrav razum
6.karizma-14-određuje stav drugih osoba prema vama

Tijekom igre možete si privremeno povećati samo snagu (POTION OF GIANT STRENGHT), dok se ostale karakteristike ne mogu nikada mijenjati. Igra započinje na otoku vašeg učitelja gdje se pripremate za polaganje posljednjeg testa . Pravi gusar mora biti snažan, brz i domišljat. Sve te vrline potrebne su vam za posljednji test kao i za buduće pustolovine. Test: Hodate kroz labirint izbjegavajući razne zamke (koplja, plamenove), dok vas lovi magla koja vas,ako je dodirnete, vraća na početak. . Kada prođete labirint TELEPORT će vas prebaciti pred vaš rodni grad Zaratan. Tu će vas dočekati roditelji i sestra. Nakon nekog vremena saznat ćete da je vaša zaručnica, princeza Kara, oteta. Vaši su roditelji optuženi za pokušaj ubojstva Kalifa i princeze, te završavaju u tamnici, a vas







GORE: Šetnja u vrtu s ocem

LIJEVO:Trgovina s čarobnim predmetima



Ovakvi će vas prizori često iznenzditi



Sizifov posao

protjeraju iz grada. Tijekom vaših pustolovina sretat ćete razne likove koji će vam katkad pomagati a katkad zadavati probleme. U početku ste slabi, ali s vremenom ćete pronaći razne čarobne predmete i komade Mjesečevog kamena koji će vas učiniti jačim. Za vas je važno poubijati što više neprijatelja i riješiti razne zagonetke i zadatke jer tako stječete iskustvo (EXPERIENCE). Kada skupite određeno iskustvo prijeći ćete na viši "LEVEL OF EXPERIENCE" *(3.level-4000 exp 4.level-8000 exp 5.level-16000 exp 6.level-32000 exp 7.level-64000 exp 8.level-125000 exp).* Kad krenete na četvrti i šesti nivo moći ćete naučiti novi i ubojitiji potez mačem. Na putu će vam stajati razna čudovista: DEBBI -kukavičke hijene koje rado napadaju s leđa

ELEMENTARNI DUHOVI (zemlja,zrak,voda i vatra)
GREAT GHUL -ženske spodobe koje mogu postati nevidljive i vrlo su opasne
AMMUT -ogromni štakor s gušterskim repom
DIVLJA SVINJA -pripazite, daju više štete ako se zatrče
ŠIŠMIŠI -vrlo su slabi i ne predstavljaju nikakav problem
OGRIMA -veliki zeleni ljudožderi s rogovima i batinom koja daje dosta štete
VELIKI ŠTAKORI -vrlo kukavički i slabi
ZELENA SLINA -vrlo spora i nije jaka
NASNAS -polovina ljudskog tijela sa šišmiševim krilima (opasni su)
PAUCI -čuvajte se jer vas mogu otrovati
KOSTURI, ZOMBIJI I MUMIJE ne predstavljaju izazov
ETTIN -brzo dvoglavo čudovište s toljagom koja je vrlo teška na vašim leđima
KIKLOP-jednooki div s toljagom, ali je slabiji od Ettina.

Putem ćete nalaziti kamenje koje može bacati čarolije, razne napitke, čarobno prstenje i svitke koji će vam pomoći riješiti zagonetke. Možete naći ove napitke:

POTION OF HEALING -liječi rane
POTION OF EXTRA HEALING -vraća više energije nego gore navedeni napitak
POTION OF GIANT STRENGHT - podići će vam trenutačno snagu i vaš junak će raditi više štete
POTION OF ELEMENTAL PROTECTION (fire,water,air,earth)-štiti od elementarnih duhova
POTION OF INVULNERABILITY - štiti vas od nekih čarolija

Autori imaju čudan smisao za humor pa kroz cijelu igru iskušavaju vaše živce. Igra je bogata lijepom grafikom i zvukom. Stalno vas prate lijepe istočnjačke melodije što atmosferu čini ugodnijom a jedini nedostak igre je njezina kratkoća.

Ivan Rubelj & Danijel Bižić

PC	ZVUK	75	%
	GRAFIKA	88	%
SB	IGRIVOST	87	%
	IDEJA	80	%

386, VGA 640K, 15MB HDD

DESERT STRIKE

Pustinjski udar

Za DESERT STRIKE se ne može reći da je fenomenalna igra s izvrsnom grafikom, ali istina je da će vas ova mala igra (3MB) zadržati dugo, dugo pred monitorima.Igra nije nova jer je već odavno poznata na Amigi, ali je novost za PC. Najvjerojatnije već pretpostavljate što slijedi. Vi vozite mali helikopter kojemu je zadatak kružiti nad pustinjom i izvršavati različite zadatke: bombardirati kuće i aerodrome, tražiti ljude nestale u akciji i još mnogo drugih stvari.Igra je posebna po tome što je helikopter gledan izvana (iskosa), i nema kao obična simulacija pogled iz kabine. Može se upravljati tipkovnicom ili joystickom. Helikopterom lako upravljate i dobro je animiran. Okolna je grafika za današnje standarde slaba ali uopće ne smeta doživljaju igre. Goriva i municije nemate beskonačno pa se morate tokom leta sami snalaziti i kupovati sve što vam zatreba. Za vrijeme leta možete uključiti mapu na kojoj su vam prikazane lokacije svega što vam u igri treba: goriva, municije,neprijatelja,saveznika,raznih građevina... Igra ima više nivoa i nije tako lagana jer zahtjeva brze reflekse i dobru koordinaciju pokreta. Nakon svakog nivoa dobivate šifru koju možete upisati na početnom meniju i nastaviti igru tamo gdje ste stali. Kad uđete u igru izaberite način upravljanja, ko-pilota, misiju i krenite.

Ivan Ralis


Prijateljske trupe kod kojih ostavljate uhićene vojnike i usput možete obnoviti zalihe goriva i municije.


Kako je to kad vas netko ubije dok se vi odlično zabavljate? Sva sreća što imate jos 2 života.


Sa ovog broda krećete u daljnje akcije.


Kratka ali lijepo napravljena animacija povodom vaše pogibije.

PC	ZVUK	75	%
A	GRAFIKA	80	%
SB	IGRIVOST	75	%
	IDEJA	70	%

386,540K RAM,3MB HDD





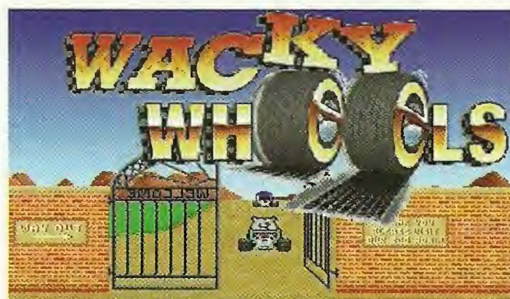


Djed Božićnjak u akciji



Zeppelin Games je napravio pravu stvar u pravo vrijeme! Pred kraj godine napraviti igru s Djedom Božićnjakom u glavnoj ulozi zaista je pun pogodak. Ukoliko ste od onih koji vole Djeda Božićnjaka, svidjet će vam se igra u kojoj on, iako naizgled trom i debeo, vješto skače i sakuplja rasute poklone dok ga proganjaju pingvini i puževi. Sva sreća da snijeg, koji polako pada dok vi igrate, djeluje umirujuće jer će se i iskusniji igrači arkada prilično namučiti dok savladaju i prođu prvi nivo. Za razliku od prvog nivoa, svi su ostali puno lakši i to zato jer su utvare koje vas proganjaju manje pokretne a time i manje neugodne. Osnovno oružje u ovoj igri su grude snijega kojima Djed Božićnjak gađa i privremeno onesposobljava protivnike. Kada Božićnjak sakupi sve poklone i skoči na posljednji, veliki poklon, vi prelazite u drugi nivo. Nivoi se međusobno razlikuju i svaki od njih ima svojih posebnosti. Bit ćete očarani šarolikim bojama i prekrasnom grafikom i uvijek će se pronaći poneka sitnica koja će vas iznenaditi (kao npr. hodanje po pudingu i sl.). Igra je vrlo igriva i nije dosadna, iako bi joj dobro došlo više težih i raznolikijih nivoa. K.M.











VRUĆI KOTAČI

Ovako zgodna igra odavno nije viđena, barem ne od Prehistorika. Za APOGEE SOFTWARE napravio ju je BEAVIS SOFTWARE a da li postoji neka veza s BEAVISOM s MTV-a, nije nam poznato. Sve u svemu, igra je preslatka. Vozite simpatične automobilčiće a odabirete jednog, od ponuđenih osam životinjskih likova: koala, slon, pelikan, tigar, jelen, morski pas, sob i rakun. Odabirete jednu od 21 staze čija težina ovisi o tome da li se natječete za brončanu ili zlatnu medalju. Kroz igru vas prati 16 melodija i digitilizirani zvučni efekti koji pospješuju igrivost. Vjerovali ili ne, čak su i vozačke kvalitete igre odlične. Budete li hrabro presijecali zavoje, prestići ćete mnoge neprijatelje. One koje ne možete prestići pokušajte pogoditi ježevima koje ispaljujete nakon što ih pokupite na cesti. Ukoliko pak pokupite kutiju šibica, možete ispaliti tri vatrene kugle i onesposobiti ostatak jureće faune. Na jako zavojitim stazama postoji mogućnost da se izgubite i krenete u pogrešnom smjeru no, nema straha, računalo signalizira na vrijeme "WRONG WAY". Ukoliko želite, igru možete igrati udvoje. Ekran se jednostavno može podijeliti pa tako jedan igrač igra na gornjem, a drugi na donjem dijelu ekrana. Isto tako postoji mogućnost igranja preko serijskog porta (NULL MODEM) ili preko modema. Ukratko, vrlo zgodna i igriva igra i kada vam sve dosadi, uskočite u jedan od simpatičnih automobilčića i vozite. Prestignite slona, pobijedite tigra! **K.M.**







THEME PARK

Da su softverske kuće u stanju proizvesti dobru pucačinu stara je stvar, no kad se pojavi igra čiji je osnovni cilj zabaviti ljude i koja je uz to dobro osmišljena te grafički atraktivna, onda je to doista nešto novo i vrijedno spomena...

Da je ljude ipak moguće zabaviti i na tome dobro zaraditi temeljna je misao ove vrlo simpatične igre, proizvoda softverske kuće Bullfrog, mnogima poznate po fantastičnom Syndicate-u. No, za razliku od Syndicate-a ova je igra izričito miroljubiva te kao takva zaslužuje osobitu pažnju. Postoje određene sličnosti s igrama kao što su "Simcity" (raspored objekata po terenu) ili Sid Meierovom "Civilizacijom" (otkrivanje novih atrakcija), no nakon nekoliko minuta igre uvidjet ćete da se ipak radi o nečemu potpuno novom. Vaš cilj je, da kao upravitelj zabavnog parka, učinite posjetitelje toliko sretnima da ne primjećuju koliko novaca troše u vašim prodavaonicama i raznoraznim igrama na sreću. Postoji mali milijun načina kako to postići. Budite lukavi! Svaku "podlost" ili blaže rečeno "trgovačku dosjetku" koju uspijete smisliti ovaj će program vjerovatno i podržati.



POSLOVNI PREGOVORI

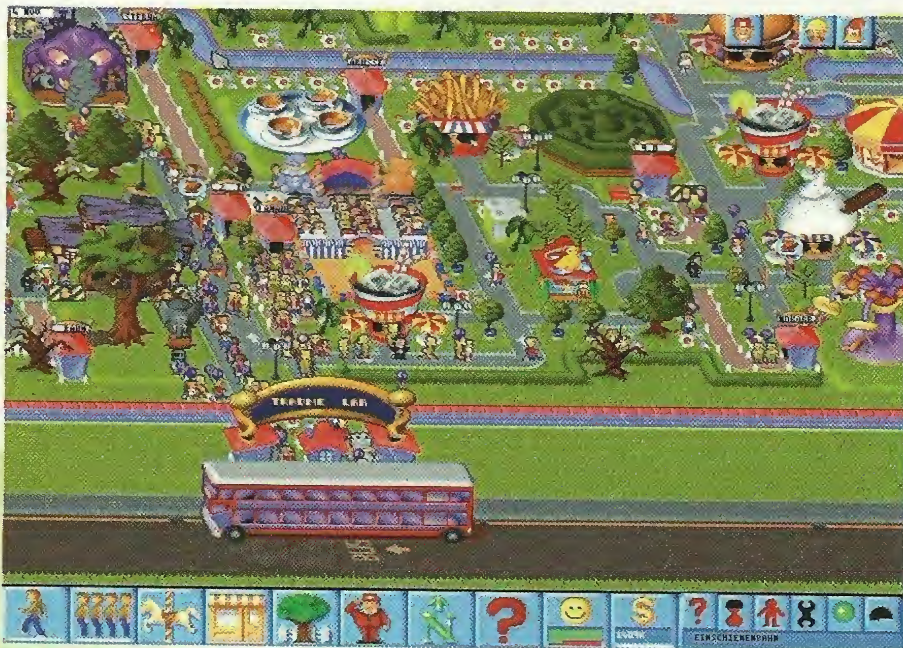
Osim što trebate izgraditi dobar park, vaš cilj je također što više zaraditi (tko bi rekao?). Zato uvijek postoji mogućnost dati park na aukciju i graditi novi na nekom "plodnijem" i boljem mjestu na kugli zemaljskoj, gdje ljudima zabave nikad dosta...



KOLIKO IMA KLOPE?

Igra sadrži tri moda: za početnike je namjenjen *SANDBOX GAME*, no preporučujem *SIM GAME* gdje postoji mogućnost da po volji rasporedite financijska davanja za istraživanja i time budete bolji od konkurencije. Puna simulacija *(BUSINESS GAME)* sadrži dodatne aktivnosti kao što su kupovanje akcija i naručivanje namirnica, što je u neku ruku previše za jednu osobu pa ih se klonite (osim ako ne osjećate potrebu da se istaknete kao manager).

Kamem po kamen - park Za početak je dovoljno izgraditi nekoliko atrakcija i povezati ih puteljkom do ulaza/izlaza kako bi se posjetitelji mogli svugdje štići. Postoje dvije vrste puteva: oni asfaltirani po kojima ljudi hodaju i oni ograđeni gdje se čeka u redu za neku atrakciju. Tu vrstu puteva postavite ispred ulaza za svaku atrakciju (plava kućica), a od izlaza iz atrakcije (crvene stepenice) postavite asfaltirani put. Kod atrakcija koje okupljaju više posjetitelja red za čekanje trebao bi biti nešto duži kako bi se sakupilo više ljudi. Korisno je postaviti putokaze koji označavaju gdje



se nalazi koja atrakcija (bijeli), prodavaonica (crveni) ili izlaz iz parka (plavi). Da biste postavili putokaz pritisnite desni gumb miša na ikoni koja označava put, a zatim izaberite ikonu za puteljak. Pritisnite na objekt kojeg putokaz treba označiti te ga tek tada postavite na željeno mjesto. Postoji mogućnost da pojedine puteve označite kao jednosmjerne, što je korisno ukoliko želite ostvariti određeni smjer kretanja kroz park. Uz nekolicinu atrakcija koje vam na početku stoje na raspolaganju izgradite i dvije-tri različite prodavaonice koje će vam biti primarni financijski izvor. Kada se osjećate spremnim pustiti park u pogon, otvorite ga pritiskom na tipku "O" i nestrpljivi će ga posjetitelji preplaviti u sekundi.

Financije Cijenu ulaznica postepeno povećavajte. O odgovarajućim cijenama ulaznice i onima u prodavaonicama informirat će vas savjetnik. Pod *BANK STATEMENT* ikone možete dobiti informacije o financijskom stanju. Svakog prvog u mjesecu slijedi financijski obračun. U slobodno vrijeme bacite pogled na te izvode kako biste ustvrdili da li dobici pokrivaju izdatke. To u početku neće biti slučaj ali čim prije pokušajte cijenu ulaznica namjestiti tako da vam pokriva troškove istraživanja i plaće osoblja. Ako primjetite da previše dajete na igrama za sreću možete smanjiti mogućnosti dobitka.

Osoblje parka Osoblje u principu nije obavezno, osim mehaničara. Njihova je funkcija da nadgledaju atrakcije i djeluju ukoliko dođe do kvara. Niti na redarstvenicima ne treba štedjeti. Pokušajte ih ravnomjerno rasporediti po parku. Čim se vaši radnici (čistači, zabavljači, mehaničari i čuvari) budu osjećali ugroženima započet će pregovore o plaćama. Pregovori se vrši tako da se ponekim davanjima (pružanjem ruke) i ustupcima (povlačenjem ruke natrag) s jedne i druge strane, nađe kompromis. Ukoliko se ne nađe rješenje, vaši će radnici stupiti u štrajk, a to osim što šteti vašoj popularnosti može dovesti i do ozbiljnih tragedija u parku.

Odjel za inovacije Osnova uspjeha vašeg zabavnog parka je zabava. Kako se ljudi ubrzo zasite nekih atrakcija, vaša je dužnost postaviti nove. Stoga ne smijete zanemariti odjel za istraživanje (osim ako igrate u SANDBOX GAME modu gdje svake godine dolaze novi izumi). Veći cilindar označava količinu novca koju dajete za istraživanje, a manji za što dajete novce (nove atrakcije, bilje, prodavaonice, razvoj atra kcija). Kada se cilindar s vodom isprazni dolazi do novog otkrića. Ispod svakog malog cilindra postoje rupice koje se popunjavaju kad se otkrije nešto novo. Skrećem pažnju na cilindar kojim se povećava kapacitet autobusa koji prevozi posjetitelje i drugi, kojim se atrakcije poboljšavaju čime postaju efikasnije.

Posjetitelji Kako biste bili sigurni da se ljudi u parku doista zabavljaju postoji PARK STATUS koji pokazuje koliko je ljudi zadovoljno, koliko neutralno



MORATE PAZITI DA POSJETITELI BUDU ZADOVOLJNI !!

i koliko njih umire od dosade. Simpatično je što vaši posjetitelji "razmišljaju naglas" tako da niste pošteđeni kritike - u svakom trenutku znate kada je koji od njih gladan, žedan, umoran, opljačkan ili slučajno -zadovoljan. Više informacija o svakom posjetitelju možete dobiti kada



FINANCIJSKA ANALIZA



mišem stisnete na njega/nju. Ne zaboravite da broj posjetitelja u parku uvelike ovisi o cijeni ulaznica kao i o kapacitetu autobusa.

Problemčići Tu i tamo igra se zna zaglaviti što ovisi o količini slobodne memorije. Pripazite također koliko mjesta imate na hard disku jer svaka igra koju snimite zauzima (nećete vjerovati) trećinu megabajta, a kada više nema mjesta za snimanje, program ne javlja ništa. To što igra zauzima 18 megabajta na hard didsku za neke možda predstavlja problem, ali treba imati na umu da je to još uvijek ništa prema onome što nas jadne i strpljive korisnike očekuje. Treba pohvaliti instalaciju koja glatko prolazi. Kod igre je, bez sumnje, privlačan uvod i mogućnost izbora jezika, jer na kraju krajeva, ima i onih kojima njemački ide bolje od engleskog. Igra podržava mnoštvo konfiguracija. Svakako je najbolje igrati na 486-ici s najmanje 4MB (a ni Pentium ne bi bio loš). Igrati se može i u SVGA grafici, što je kod sporijih kompjutera ubitačno, a kod onih bržih vrlo sporo. Treba li spomenuti da je korisno imati zvučnu karticu?

Nekoliko korisnih savjeta: - Hranu koju prodajete na fast-food štandovima dobrano presolite. To će vaše posjetitelje učiniti toliko žednim da će juriti do prodavaonice pića.A tamo svoje kupce dočekajte s povelikom količinom leda u piću. Time trošite manje robe a dobitak se ne mijenja. -Izlaze iz pojedinih atrakcija postavite tako da su ulazi za druge atrakcije blizu. Na taj način posjetitelji vašeg zabavnog parka gotovo bezglavo srljaju u nove avanture, odnosno ne gube vrijeme na mjestima od kojih vi nemate koristi. Jedno takvo mjesto je i WC. Dobro razmislite gdje postaviti tu atraktivnu napravu. -Za uspjeh svakog zabavnog parka potreban je određen broj tehničkog osoblja koje brine da sve funkcionira onako kako je predviđeno. Imajte na umu da je jedan mehaničar u stanju efikasno kontolirati dvije atrakcije. Pazite, što su atrakcije starije to se češće kvare. -Ne štedite na redarstvenom i komunalnom osoblju. Njihova brojnost je ključ uspjeha. -Jedno od centralnih atrakcija svakog zabavnog parka je Rollercoaster. Potrudite se izgraditi ga što prije. No oprez: ne pretjerujte. Pruga ne smije imati prevelike zavoje ili prenagle uspone jer bi koje dijete moglo ispasti iz jurećeg vagona što dosta šteti popularnosti parka. -Ukoliko želite da se posjetitelji parka osjećaju ugodno, tu i tamo pusite vatromet. To će vaš nešto koštati, ali se isplati. -I na kraju, nikako nemojte zanemariti odjel za istraživanje. Potrudite se rasporediti novčana ulaganja tako da svake godine otkrijete barem jednu novinu.

Jan Šnajder

THEME PARK

PC	ZVUK	85	%
A	GRAFIKA	90	%
SB	IGRIVOST	60	%
	IDEJA	80	%

386/4MB RAM/18MB HDD



COLONIZATION

COLONIZATION
COLONIZATION

DOLAZAK U NOVI SVIJET

Točno prije 502 godine Christopher Columbus se upustio u "avanturicu" otkrivanja Novog kontinenta. No, nakon početnog uspjeha i božanske slave, sreća se okrenula. Nije znao kolonije lijepo organizirati i proširiti da bi jednog dana mogle ojačati i osamostaliti se. No, da ste Vi bili na njegovom mjestu, tko zna kako bi sve završilo?

Sid Meier i njegova softverska kuća Microprose izdali su novu strategiju, nasljednicu Civilizacije, pod imenom COLONIZATION! Po hardverskim zahtjevima, igra je skromna, zadovoljit će se s 386 procesorom i 1 MB RAM-a, a na HD-u će zauzeti oko 4,5 Mb. Također će znati iskoristiti i zvučnu karticu, ako je imate. Melodije koje se čuju u pozadini (njih oko dvadesetak) nisu ništa posebno ali se, zajedno s digitaliziranim efektima, jako dobro uklapaju u samu atmosferu igre (testirano na SB16). Nakon kratkog nacrtanog uvoda -prvi meni. Na izbor vam stoje četiri glavne kolonijalne sile: Engleska, Francuska,



Prva kolonija je već u punom pogonu.



Dobrodošlica na indijanski način

Španjolska i Nizozemska svaka s nekom svojom povijesno određenom kvalitetom. Osim toga tu su i različiti nivoi težine igranja, za svakog po nešto. Osim na Novom, igra može početi i na nekom "slučajnom" kontinentu, s proizvoljnim karakteristikama (veličina kopna, klima i slično). Ništa novo. Sama igra počinje dolaskom prvog broda s doseljenicima u Novi Svijet. Polako otkrivajući Novi kontinent, na karti ćete uočiti neke posebnosti terena, kao što je npr. obilje krzna, pamuka, šećerne trske, drva, željezne rude i sličnog (usput rečeno, karta se može uvećavati i smanjivati u nekoliko različitih mjerila tipkama Z i X). Ako prvi put igrate, uključite TUTORIAL HINTS! Mjesto za prvu koloniju trebalo bi biti negdje na obližnjoj obali (da se skrati put od Starog do Novog svijeta) u blizini nekog prirodnog bogatstava. Kada izgradite prvu koloniju,



Istočna obala Sjeverne Amerike

pojavit će se poseban ekran za pregled gradske proizvodnje i trgovine. E, ovo već izgleda komplicirano. Da malo objasnim. Najveći dio ekrana predstavlja samo naselje. Ispočetka će ovo biti samo dopola popunjeno najobičnijim kolibama koje će se s vremenom (i radom) moći proširivati i dograđivati. Svaka koliba ujedno predstavlja i radno mjesto. Desno od tog ekrana nalazi se karta iskorištenosti okolice grada koja također predstavlja radna mjesta za doseljenike (totemom je označen indijanski teritorij- OPASNO!). Svi doseljenici mogu raditi sve! Ali oni obdareni posebnim talentom "specijalisti", kao npr. drvosječe najbolji su na svom polju djelovanja. Do specijaliste se može doći na više načina: čistom slučajnošću, učenjem vještina u indijanskim selima, treniranjem u Europi ili treniranjem u kolonijama. Malo niže lijevo nalazi se ekran s opisom sastava stanovništva (doseljenika) i njihovim političkim stavovima (koliko ih je za osamostaljenje, a koliko ih se još drži Krune). Tamo se nalazi i proizvodnja hrane, križeva i zvona. Križevi predstavljaju rad svećenika i dobar su razlog dolaska novih doseljenika iz Europe. Zvona su proizvod političara i pomažu doseljenicima da se odluče na pristupanje "Sinovima slobode", tajnom udruženju za organizirano osamostaljivanje kolonija. Ovisno o postotku stanovništva za osamostaljenje, postoje nagrade i kazne. O tome će vas računalo na vrijeme obavijestiti. Desno (u sredini dolje) su prihvatni dokovi za robu koja dolazi

COLONIZATION

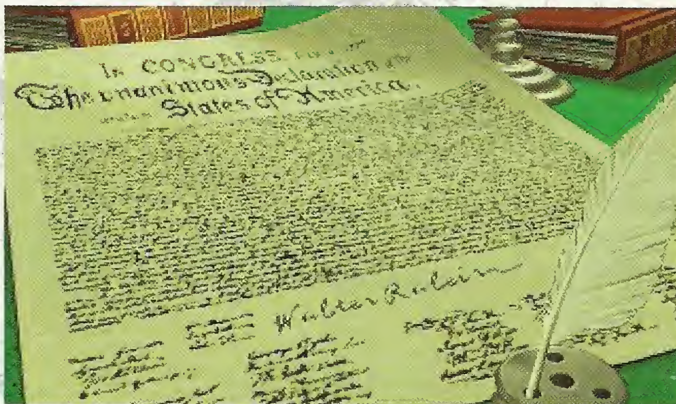


brodom ili kopnom. Roba se može jednostavno preseliti odvlačenjem iz broda u skladište (koje je prikazano u samom dnu ekranu) ili obratno. Desno se nalazi jedan mali ekran s više funkcija koje se mijenjaju odabirom jedne od tri ikone kraj tog ekrana. Prva prikazuje kompletnu proizvodnju ovog grada (stvari koje nedostaju prikazane su i prekrižene crvenim), druga pokazuje status jedinica koje su na ulazu u grad, a treća za izgradnju novih nastambi. Svaka je nastamba "teška" određen broj HAMMERA (čekića). Njih proizvode drvodjelci (CARPENTERS) prerađujući drvo koje je nasjekao drvosječa. HAMMERE treba razlikovati od TOOLSA (alata) koje prerađuje kovač (BLACKSMITH) iz rude (ORE). Za neke zgrade potreban je, pored HAMMER, i određen broj TOOLSA. U izgradnji grada važno je planiranje. Npr. ako je u blizini grada područje bogato krznima, u interesu vam je izgraditi jedan FUR TRADERS HOUSE pa kasnije i FACTORY koji će povećati produktivnost trgovaca krznima. Sama krzna se ne isplati prodavati u Europi ali ako se prerade u bunde njihova vrijednost višestruko raste. Dakle, igra poštuje zakone ekonomije. Gradnja dodatnih skladišta povećat će kapacitet grada tako da se višak više neće morati bacati u more. Normalno, što je grad



Ulizivanje aristokraciji

veći, imat će više vrsta građevina na raspolaganju (bilo kakve informacije o samoj građevini - desni gumb na mišu. Jedna od njih je i CUSTOM HOUSE (carinarnica) - pomoću koje automatski izvozite svoje proizvode u Europu (nema više zamornog seljakanja stvari brodovima) čak i za vrijeme trajanja rata za oslobođenje! Postoje i zgrade vojne namjene: utvrđenja, dokovi za proizvodnju i popravak brodova, oružarnice i slično. Posebno su važne i ustanove za obrazovanje: škole, gimnazije i sveučilišta. Kroz njih možete prenijeti znanja od učitelja-specijalista do običnih doseljenika, a školovanje će imati pozitivan učinak i na sluge i na kriminalce koje vam šalju kao "otpatke" Starog Svijeta. Osim zanimanja u samom naselju, doseljenici mogu dobiti posebne funkcije: misionari, pioniri, obični vojnici, konjanici ili izviđači. Za vojnike treba imati puške (MUSKETS - 50 po jedinici), dok pioniri koriste alat za obradu zemljišta. U igri su oni jedini "obdareni" mogućnošću gradnje cesta, čišćenja zemljišta, gradnje kanala za navodnjavanje i slično. Za razliku od Civilizacije, oni za to koriste po 20 toolsa. Izviđači (SCOUTS) su također jako korisni jer jedini mogu istraživati razne ruševine i hramove i dobivati korisne informacije iz indijanskih sela. Inače, u vašoj europskoj luci mogućnosti su slijedeće: kupnja, prodaja robe, prevoženje, novačenje i



Deklaracija je potpisana

treniranje iseljenika različitih zanimanja, te kupnja novog brodovlja, topova i slično. Od brodova samo se dva mogu koristiti za napad i otimačinu, a to su PRIVATEER i FRIGATE. Ostali služe samo za prijevoz robe. Kada se trgovina malo razvije, dobro će doći i još jedna pomoć preuzeta iz RAILROAD TYCOON-a. To su programirani trgovački putevi (kopneni i pomorski). Vrlo je jednostavno isprogramirati što će se na kojim stanicama ukrcati, što iskrcati. Tokom igre moguće je trgovinske puteve bez problema mijenjati (ili čak brisati) i tako prilagođavati novim okolnostima.

Prvi kontakti s Indijancima uvijek su optimistični. Oni vas pozdravljaju kao "putnike" što bi već trebalo nagovještavati njihov stav prema novim doseljenicima. Osim trgovine, indijanska sela su dobra i za učenje neiskusnih doseljenika koji hrle u kolonije. Posebno obučeni misionari mogu osnivati misije u indijanskim selima i time smiriti njihovo nezadovoljstvo, a možda čak i preobratiti kojeg Indijanca u lojalnog doseljenika. Ako previše smetaju koristite taktiku SPALJENE ZEMLJE. (Ponekad se zna dogoditi da nakon spaljivanja njihovih sela nađete dosta dragocjenosti!). Kočije sa zlatom predstavljaju vrlo primamljiv plijen i za ostale igrače, pa ih što prije i što sigurnije pošaljite u neki priobalni grad gdje će ga dočekati kraljevska galija.

Zgodna stvar kod prikaza same borbe je i takozvani COMBAT ANALYSIS. Prilikom borbe ispisuje se snaga protivnika sa svim bonusima koje dobivaju na određenoj vrsti terena i ostalim potrebnim sitnicama tako da ishod prestaje biti TABU-TEMA za nestrpljive osvajače. Postoji još jedna zanimljivost, a to je mogućnost zarobljavanja protivnika (tako da prelazi u normalnog useljenika). Uz neku zvučnu karticu borbu će pratiti vriska Indijanaca, topot konja, eksplozije topova i slični efekti, dok će svaka pobjeda biti nagrađena posebnom melodijom.

I tako, vaša se kolonijalna imperija razvija. Prvi kontakti s ostalim narodima? Važno je sa svima na početku uspostaviti dobre odnose. A onda ih polako i sustavno izbacujte iz trke jednog po jednog. Borbe vaših kraljevstava u Europi također utječu i na stanje u kolonijama. Vaš konačni cilj, potpuna samostalnost, još je daleko. Treba zadobiti političku, ekonomsku i vojnu prevlast. Kralj će pokušati svim silama zadržati svoju vlast nad kolonijama, povećavat će porez i mobilizirati više vojnika u intervencijske snage. Ali na sreću postoje ljudi koji će i vama pomoći u težnji za slobodom - budući članovi Kontinentalnog kongresa. To je jedna oveća skupina zanimljivih (i značajnih) pojedinaca od kojih će svaki nekom svojom kvalitetom kao savjetnik pripomoći osamostaljivanju kolonija. Nemojte se začuditi ako vam u ratu za nezavisnost dotad okorjeli neprijatelj skoči u pomoć boreći se s vama protiv Krune. Ništa neobično. Nakon svladavanja kraljevih ekspedicijskih snaga dolazi do odvajanja kolonija, i općeg veselja na ulicama. Tada prestaje bodovanje ali se igra ne završava. Možete je i nastaviti - ali s kojom svrhom?

I tu bi negdje bio kraj. Što na kraju o svemu reći? "Kolonizacija" zasigurno obećava. Razvijana na temelju "Civilizacije", ima sve preduvjete da ponovi uspjeh svoje prethodnice: skromna je, tehnički riješena jednostavno, ali efektno, laka za igranje (u odnosu na druge strategije ovog tipa), orijentirana korisniku... jednom riječju - Sid Meier.

Tomislav Šakić

PC	ZVUK	80	%
	GRAFIKA	80	%
SB	IGRIVOST	90	%
	IDEJA	90	%

386, 1MB RAM, 5MB HDD



sastavi elemente Einsteinove teorije jedinstvenih polja s fizikom anti-materije stvarajući tako novi oblik pogona za svemirske brodove. Novi oblik WARP-energije može doslovno preskočiti svaku razdaljinu u svemiru i približiti točke u vremenu. Ovo čini putovanje između zvjezdanih sustava relativno kratkim vremenskim periodom u odnosu na određenu stvarnost. 2575. godine dva potpuno opremljena istraživačka broda napuštaju Zemlju. Njihova misija je pronalazak druge planete slične Zemlji i pogodne kolonizaciji. EXPLORER 1 se smatra nestalim i pretpostavlja se da je uništen. EXPLORER 2 je završio misiju uspješno se vraćeći na Zemlju nakon što je locirao nekoliko pogodnih planeta u dalekom ali ipak dostupnom dijelu galaksije. 2615-te EXPLORER 2 je obnovljen u svemirskom doku i pripremljen za put na druge planete. 2616-te godine na Zemlji počinje čudna pobuna.

2616-te godine na Zemlji počinje čudna pobuna. Ljudi postaju nasilni i zbacuju vlade. Širi se krvavi sukob u kojem pobunjenici sve više napreduju.



Razvoj novih izuma



Unutrašnjost svemirskog broda

Sredinom 22. stoljeća Zemlja uživa razdoblje napretka i mira. Uništena je većina naoružanja. Humanitarni i ekološki problemi postupno su eliminirani. Svaki narod koji pokazuje agresivne sklonosti smiruje se pomoću vojnih snaga UN-a. Konačno, Zemlja je postala zona bez sukoba. U tom prekrasnom ugođaju jedinstva i sloge znanstveni napredak je ubrzan. Zatim 2563.godine, pedesetgodišnje predano istraživanje donosi prve rezultate kada nuklearni istraživalački laboratoriji UN-a uspješno

Ljudi postaju nasilni i zbacuju vlade. Širi se krvavi sukob u kojem pobunjenici sve više napreduju. Posljednja naredba starog režima je naredba za nagli odlazak EXPLORER-a 2. EXPLORER 2 je ostavio zvjezdani sustav za sobom i uputio se k novim planetama. Nagli odlazak uzrokovao je usputni prolazak broda kroz dosad nepoznati pojas asteroida. Oštećeni su generatori WARP-polja... 2621. EXPLORER 2 dolazi u novi zvjezdani sustav. Posada je pobjegla koristeći sigurnosne podove. Većina ih nije stigla do nove Zemlje. Ubrzo se stvara nova kolonija Zemljana. Borba za opstanak počinje... Sadašnjost. Kolonija zvana "nova Zemlja" već je uznapredovala i bliska je tehnologiji stare Zemlje i tehnici WARP-polja. Novi vođa se rađa. Vođa koji treba povesti narod u borbu, borbu za UJEDINJENJE!" Uvod u igru je poprilično dug ali tehnički dobro napravljen. Zvuk i grafika su na nivou. Izmjenjuju se statične strip-slike s pristojnim animacijama u 256 boja, sve praćeno tihom muzikom i govorom. Nakon uvoda, koji traje otprilike 10-15 minuta počinje sama igra. Na početku prvo birate lik. Da li ćete odabrati muški ili ženski lik, sasvim je svejedno (o tome vam neće ovisiti daljnji tok igre). Prvo riječ-dvije o samoj tehničkoj strani igre. Na vrhu ekrana su velike ikone s određenim opcijama. Što svaka od


U kontrolnoj sobi


Alien ispred Zemlje



Prilike na površini planete

njih znači, brzo ćete sami shvatiti. Poredak ikona će se tokom igre mijenjati, ovisno o dostupnim opcijama. U donjem, bitno većem prozoru, nalazi se sve ostalo bitno za tok igre. Na početku se tu nalazi kontrolna soba s mnogo detalja. Sve opcije dostupne preko ikona na vrhu ekrana dostupne su i preko te kontrolne sobe. Dakle, nakon što se upoznate s tim glavnim opcijama vrijeme je da krenete u igru. Ubrzivanje vremena se postiže klikom lijevim ili desnim gumbom na datum. Za početak je bitno zaposliti istraživača koji će se brinuti za razvoj novih dostignuća presudnih tokom igre. Na raspolaganju su tri različita istraživača koji se razlikuju po znanju na

Prilike u "bircu"



Prodaja/kupnja

određenim poljima (matematika/fizika/umjetna inteligencija i slično). Za početak vam je dovoljno uključiti srednjeg "starca". Zatim s njim krenite u razvijanje novih letjelica (kao npr.satelita). Prvim satelitom istražite susjedni mjesec Apolo a drugi pošaljite na neku drugu planetu. Galaktička mapa je animirana i postavljena u 3D projekciju. Neke planete u ovom prvom sustavu neće biti odmah vidljive, već će se tek kasnije otkrivati. Čak i koordinate ostalih sustava treba pribaviti silom. Dakle, gdje smo stali... Razvili ste i nosač satelita za istraživanje ostalih planeta i sustava. Fino. Proizveli ste nosač satelita i stvorili prvu grupu svemirskih letjelica tipa "nosači" i u nju



Razgovor s "Alien-om"

ukrcali nosače satelita s odgovarajućim brojem satelita (lijevim gumbom se ukrcava, desnim iskrcava). Sada možete grupu poslati na udaljenije planete i istraživati njihove prirodne satelite bez kisika. Iduća grupa izuma bit će centar za iskopavanje ruda i transportni brod kojim ćete je prenijeti na neku rudama bogatu planetu (npr. mjesec Apolo). Sada će biti korisno zaposliti i pilota i pokojeg graditelja. Centar se lansira iz orbite te planete i dolje se automatski spušta i sam započinje kopanje većine dostupnih ruda. Mapa planete se skrolira desnim gumbom. Na samoj planeti vide se različiti objekti. Da krenemo od početka. Glavni objekt na svakoj koloniziranoj planeti je svakako Komandni Centar. On dalje može proizvoditi različite dodatke i nastambe koje omogućavaju normalno širenje kolonije. Rudnika na svakoj planeti najviše može biti devet. U svakom rudniku radi po jedan droid za kopanje koji se mora naknadno proizvesti i pustiti u pogon klikom na rudnik. Bušotine rade automatski a za ostale dodatke ćete se već nekako snaći. Sve je to lijepo objašnjeno: koliko koštaju, koliko struje troše, koliko ljudi

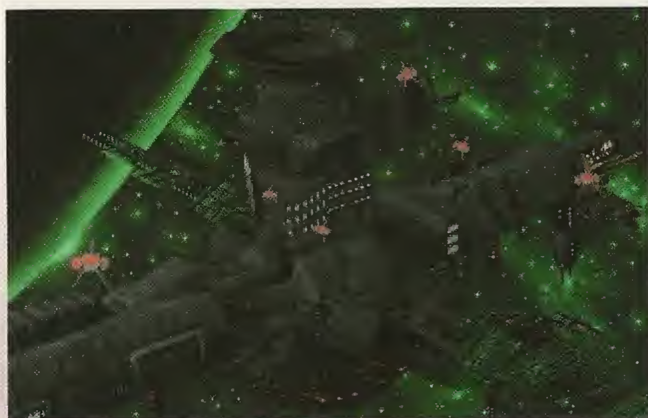


I AM LOSER BABY...

zapošljavaju i što znače. Ako na planeti imate sveučilište, možete poslati svoje stručnjake iz različitih područja na usavršavanje (ali samo kada nemaju drugog posla). Vrlo brzo u igru ulazi i zeleni planet zvan JADE. Pošaljite brod s ljudskom posadom na glavnu planetu da biste stupili u kontakt s novom nepoznatom rasom JAANOSIANCIMA. Da biste mogli s njima komunicirati, prvo trebate razviti komunikator. Brzo će se razviti suradnja između dvije srodne civilizacije. Sve će biti odlično dok njima ne zaprijete okrutni osvajači svemira. JAANOSIANCIMA neće biti pomoći, ali ćete imati taman toliko vremena da skupite dovoljno vojske za obranu od napadača prije no što se iskrcaju na Novu Zemlju. Do sada biste već trebali imati mnogo kolonija s velikim trgovačkim brodovima koji raznose rude i sakupljaju ih u glavnom komandnom centru nove Zemlje. Novo proizvedene lovce treba opremiti laserima i postaviti u novu vojnu grupu. Ako izdržite napad, vrijeme je za protuudar. Treba osvojiti planetu JADE, jer se na njoj nalaze planovi za drugi



...SO WHY DON`T YOU KILL ME ?



Svemirska stanica iznad Zemlje



Konačno pobjeda!

zvjezdani sustav, koji je već malo bliži našem. U tom drugom sustavu nalaze se pohranjeni planovi za treći, u trećem za četvrti i tako dalje, sve do posljednjeg Sunčevog sustava gdje se treba boriti protiv Zemljana. Da, dobro ste pročitali. Ovog puta neprijatelji su, za veliko čudo, dobro opremljeni Zemljani. Ali to je doista i posljednja bitka, u čiji ishod uopće ne treba sumnjati. Svemirski brodovi prve generacije nisu osposobljeni da putuju između dva različita zvjezdana sustava ali i to će vaši znanstvenici brzo riješiti. Neke izume ćete pronaći kako leže na nekoj planeti. Svemirska strana borbe je potpuno automatizirana. Na lijevoj polovici ekrana je radarski ekran s označenim svemirskim letjelicama u polju bitke a na desnoj strani se vrte animacije koje predstavljaju samu borbu. Kopnena bitka izgleda ipak malo drugačije, možda čak i slično kao u DUNE 2. Prvo odabirete skupine vozila kojima ćete upravljati. Najobičnija vozila na kotačima neće vam koristiti kad otkrijete tenkove. Bacači nuklearnih raketa korisni su jer pucaju na veće udaljenosti, dok su avioni bitno brži i pucaju na još veću udaljenost. Na lijevom dijelu ekrana opet su zgodne animacije koje prikazuju borbu. Unutar same bitke možete narediti pojedinoj grupi pokret, napad ili obranu tako da će ishod bitke ovisiti ne samo o jačini protivnika već i o upotrebljenoj taktici. Ubrzo ćete otkriti kako su to ALIENI uspjeli ovladati Zemljom i zaratiti s Svemirskom Ligom. Nakon dugih i krvavih bitaka naći ćete skrivenu civilizaciju koja će vam savjetima i izumima omogućiti da ponovo osvojite Zemlju. Onako usput, iz komandne sobe se može uletiti u neki kafić gdje se uz piće mogu dobiti zanimljive informacije. Ponekad se tamo može naći i gusar koji će za određenu naknadu izvršavati svakakve "prljave" poslove. Još jedan savjet. Postoje ALIENI koji mogu svojim mentalnim sposobnostima zavladati ljudima na planeti još i prije same borbe. Čim dobijete štit od radijacije, izgradite ga na planetama, jer su bez njega ljudi na planeti ranjivi na zračenja neprijateljski raspoloženih ALIENA. Kada budete imali veliki broj svemirskih brodova na raspolaganju razmislite i ostavite pokoji na raspolaganju obrani nove Zemlje ili drugih vitalnih kolonija. Mali "TIP" za sve hackere kojima nikad dosta "credita". Adresa za "credite" u snimljenom statusu je 14476 ($388C). Na tom mjestu najbolje je u nekom TEXT-EDITORU unijeti par FF-ova. Niti ostale podatke nije teško naći ni srediti... Samo što tu treba biti malo oprezniji. Ako se nekome slučajno igra blokira ili se INTRO ne vrti kako bi trebao, pokušajte u CONFIG.SYS-u izbaciti BUFFERS, FCBS i STACKS. Obično proradi... Inače, igra je testirana s PC 386/4Mb/SB Pro i QEMM704 i savršeno radi. Sve u svemu... iako igra uopće nije originalna što se ideje tiče (Millenium, K240...), moram priznati da je tehnička strana igre i samo izvođenje dosta dobro napravljeno. Grafika je dosta dobra, oko animacija su se autori dosta potrudili. Govor, muzička pratnja i zvučni efekti uz zvučnu karticu su na razini. Primjećuje se kako je paralelno razvijana verzija za Amigu 1200 i PC, što je pohvalno. Same datoteke koje su gotovo iste na Amigi i na PC-u (razlike su samo u izvršnim datotekama) pokazuju koliko se računala približavaju ...



Približavanje neprijateljskog lovca

Tomislav Šakić

PC	ZVUK	90	%
A	GRAFIKA	90	%
SB	IGRIVOST	80	%
	IDEJA	90	%

OPTIMUM 386/4MB RAM

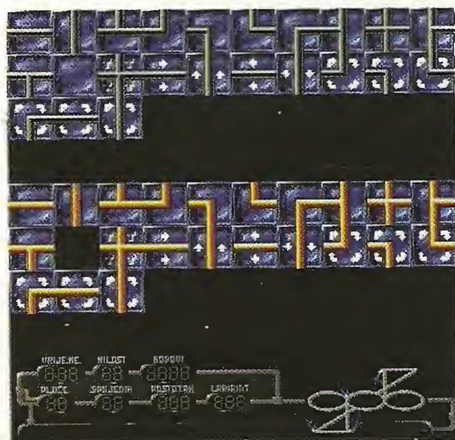


Zlatno doba Zemlje



GOB

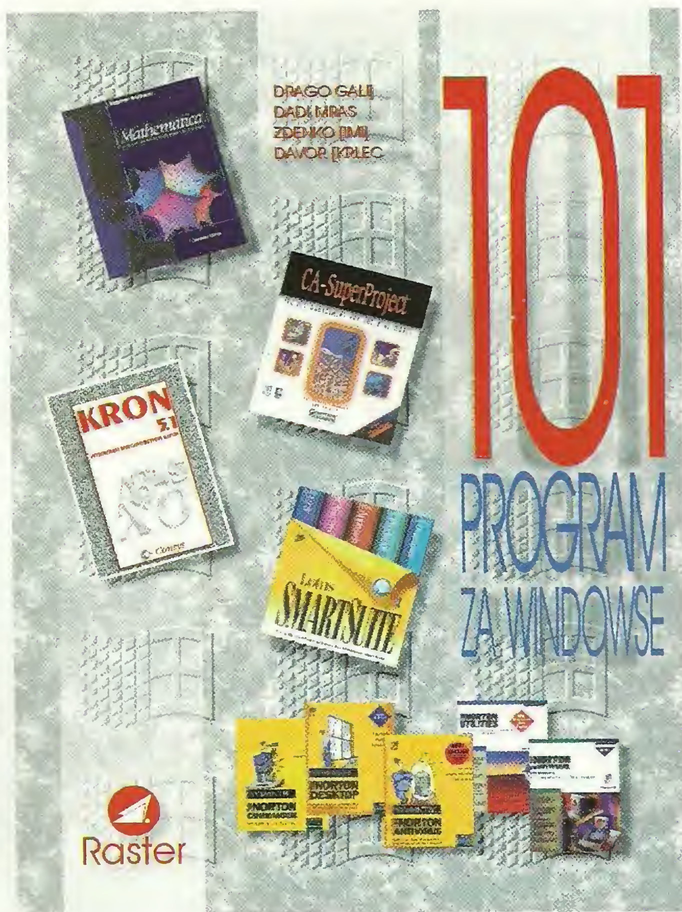
Domaći, već poznati izdavač 32 BITA odlučio je napraviti još jednu logičku igru (svi se sjećamo SRAZ-a, koji je dozivio vrlo dobar uspjeh). Ovog se puta radi o igri tipa Pipemania



(za mlade čitatelje: igra iz dana ZX Spectruma), s vrlo neobičnom, ali zastarašujućom pričom o gobovima, odabranima koji trebaju savladati iskušenja da bi postali gobovi. Ovo je logička igra u kojoj glavni lik, Kugel, treba spojiti polja i to tako da sva budu povezana cijevima. Sva polja mogu se zakretati za 90 stupnjeva, a da biste ih zakrenuli potrebno je da Kugel bude na njima, a zatim pritisnite pucanje na joysticku ili shift na tastaturi. U početku sva polja nisu povezana cijevima pa je potrebno smisliti kako doći do nekog polja i u koji položaj ga postaviti kako bi ih kraju mogli povezati. Cijevi su različite (spojnice, zakretnice, teleporti, rotori i druga) tako da je igranje znatno teže. Kada uspijete povezati sva polja u određenom vremenu, prelazite na slijedeći nivo, a sekunde koje vam ostanu viška zapisuju se pod bodovima. Uz sve muke nećete uvijek uspjeti obaviti zadatak na vrijeme i tada gubite po jedan život. Nakon što izgubite sve živote vjerovatno ćete poželjeti nastaviti igru odande gdje ste stali a ponuđeno rješenje je u obliku šifri za svaki nivo koje možete upisati na glavnom ekranu. I na kraju, svakog igrača zanimaju one sitnice koje život znače, preostalo vrijeme, broj života, bodovi a programeri su za to namijenili donju četvrtinu ekrana na kojoj je nacrtani ekrančić sa svim podacima. Planirani broj nivoa za ovu igru je 150, a želje su programera punih 250 različitih nivoa. U igri su još najavljene animacije na prijelazima između svijetova i muzika koja prati igrača kroz igru. Verziju 0.55 beta smo testirali na Amigi 1200 i radila je savršeno, dok je minimalna konfiguracija za igranje ove igre Amiga 500 sa 1Mb memorije a na PC-u, računalo 286 s VGA grafičkom karticom. Igra je vrlo primamljiva i svidjet će se svakome tko barem malo vremena provede igrajući logičko-misaone igre, a dobra grafika, koja nije tako česta kod logičkih igara, čini ovu igru hvale vrijednim proizvodom hrvatskih programera. Najavljeni datum izdavanja je 15.12 ove godine, a maloprodajana planirana cijena će biti oko 70 Kn. Igra je specijalna i znakovita. Napokon možemo primjetiti da se na hrvatskoj softwareskoj sceni nešto događa i pozdravljamo te promjene. U hrvatskoj ima mnogo mladih i stručnih ljudi koji žele svoje radove prezentirati hrvatskoj javnosti, podržimo ih!

Silvano Bucić





"101 PROGRAM ZA WINDOWSE"

Izdavačka kuća Raster uskoro na tržište s novom kn jigom knjigom pod naslovom "101 PROGRAM ZA WIN DOWSE". Po prvi puta u Hrvatskoj možemo na jednom mjestu pronaći opis tako velikog broja programa za popularna PC računala pod najraširenijim, grafički orijentiranim operativnim sustavom - Windows. Knjiga je namijenjena dvjema kategorijama čitatelja: onima koji tek otkrivaju svijet računala i onima koji računala već posjeduju, ali bi ih željeli bolje koristiti. Prednost knjige je u tome što je za svaki program opisano na koji način radi, što sadrži, gdje se može nabaviti i po kojoj cijeni ga možete kupiti. Knjiga počinje poglavljem o operativnim sustavima, u kojem su predstavljene tri verzije Windowsa, ali i drugi visokokvalitetni operativni sustavi (DOS, UNIX, OS/2) a zatim slijedi predstavljanje programa koji se više odnose na temeljni rad računala: pomoćni programi te mreže i komunikacije. Slijede programski jezici koji služe za razvoj aplikacija, a nakon njih, aplikacije koje su najšire korištene: tekst procesori, proračunske tablice, baze podataka i manageri osobnih informacija. Knjiga završava multimedijom i zabavom te programima kojih je premalo da bi tvorili zasebne kategorije a sadrži i rječnik manje poznatih pojmova, koji će omogućiti svakom čitatelju da se lakše snalazi u tekstu. Knjiga je pristupačna kupcu i svojom cijenom (svega 25 DEM), što je obzirom na njen opseg (368 stranica, format B5) zaista pohvalno a njeni su autori: Drago Galić, Dadi Mras, Zdenko Šimić i Davor Škrlec.

MEGARACE



VIRTUALNA BUDUĆNOST S OKUSOM BENZINA



U GRADU VIDITE I NAJSITNIJE DETALJE!

Možete li zamisliti budućnost koja će izgledati kao filmski spoj MAD MAX-a, RUNNING MAN-a i BLADE RUNNER-a ? Uz pomoć SILICON GRAPICHA vaša mašta postaje stvarnost. Ako ste zainteresirani: "Vežite se, polijećemo!"

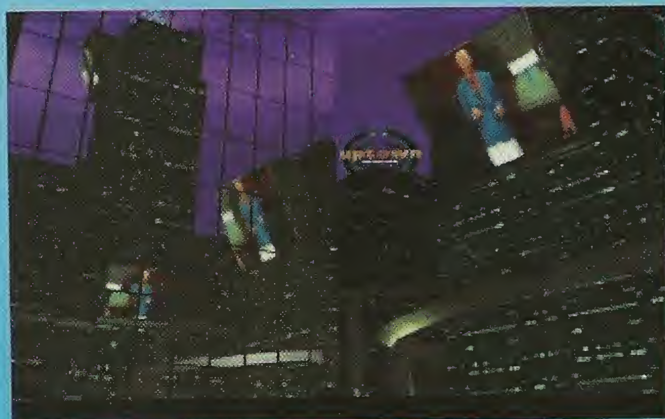


GORE:UTRKA POČINJE IZLASKOM IZ GRADA

MEGARACE je potpisala programerska kuća SOFTWARE TOOLWORKS, no igru je napravila razvojna grupa CRYO, dosada poznata po CD-ROM verziji igre "DUNE". Trebalo im je punih 12 mjeseci da naprave ovu igru a da li su u tome uspjeli prosudite sami. Grupa ljudi (4 dizajnera i 3 programera) na SILICON GRAFHICSU, stvorila je igru s nevjerojatnom atmosferom grada budućnosti u kojem je TV - Veliki Brat - svuda prisutna. Svi je prate i ona je svuda. Igra počinje odličnim uvodom. Helikopterom se približavate gradu; neboderi, čelik, ogromne neonske reklame i milijuni svjetala stvoriti će dojam pravog,velikog grada. Sve me to asocira na BLADE RUNNER-a, samo što sada progonite automobile, a ne robote. Iskreno rečeno, ovaj je uvod dostojno pokazao što može SILICON (a može jako, jako puno). Nakon bliještavila, dočekuje vas LANCE BOYLE, voditelj VWBT televizije. LANCE je digitaliziran i to tako kvalitetno da vam se za trenutak čini kako gledate neki od programa HTV-a. Uvjerljivo najbolja digitalizacija koju sam vidio!!! Sve je kristalno čisto i odvija se glatko. LANCE je pravi američki TV - voditelj: smije se, gestikulira, urla.... Vaš cilj je da preživite svaku utrku, a da biste je preživjeli, morate pobijediti. Situacija je jasna, drugo mjesto znači neuspjeh, a do prvog se stiže ili preticanjem svojih protivnika ili njihovim uništavanjem. Uništavate ih gađanjem laserom sve dok ne eksplodiraju ili ih u ludoj vožnji udarate svojim autom (što je puno zanimljivije). Iskre frcaju na sve strane i ako ste dovoljno uporni, protivnički automobil eksplodira a vi nastavljate dalja (he,he). Imate 16 staza po kojima možete voziti (kao malu zanimljivost navodim da su se pojedine staze renderirale preko 48 sati), a prvu ćete sigurno češće viđati nego posljednju (barem u prvo vrijeme). Neke utrke ćete voziti kroz grad, neke kroz uske podvožnjake ili prirodu i uvijek ćete biti šokirani nevjerojatnom grafikom. Vaše trke televizijski prenose svi mogući ekrani a intenzitet uzbuđenja u publici prati vašu uspješnost ili lošu vožnju. Na početku možete voziti dva automobila, a kako nepredujete izbor se povećava (maksimalno 8 automobila). Svi se razlikuju po obliku, snazi, debljini oklopa i oružju. Prilikom vožnje morate pripaziti da ne udarite u ogradu. Nije smrtonosno ali iskre će frcati na sve strane i gubit ćete



LANCE - PRAVI SHOWMAN



FUTURISTIČKI PRIKAZ GRADA BUDUĆNOSTI



ANTENE SE OKREĆU DOK VOZITE..


LJUDI PRATE PRENOS TRKE

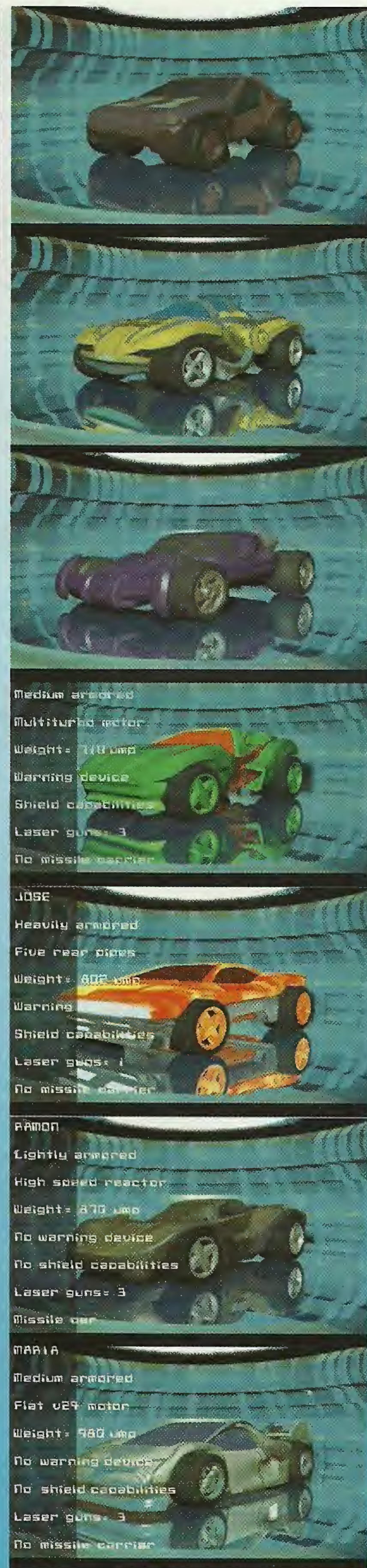
energiju. U vožnji obratite pažnju na označene znakove na stazi. Ukoliko pređete preko strelice moći ćete ubrzati ili usporiti, a pređete li preko znakova u obliku slova S, moći ćete se ookretati oko svoje osi. Zvuk u ovoj igri ima svoje dobre i loše strane. Atmosfera u uvodu igre velikim je dijelom stvorena zvukom koji ima pravu dubinu i CD kvalitetu tako da nitko neće ostati ravnodušan. Gume škripe u zavoju tako snažno da mislite da ćete svakog trenutka izletjeti sa staze. Dok bljesak eksplozije protivničkog automobila nestaje, zvuk još odzvanja u vašim ušima. Ipak, postoji jedan OGROMAN nedostatak. Ljudi, vjerovali ili ne, ali nema zvuka motora!!!!! Što reći, takve zvijeri od motora a šute kao mačkice. Uz sve navedene pohvale ovoj igri, takav prospust izgleda gotovo nevjerojatno a nama ne preostaje ništa drugo nego da zamišljamo kakav je to zvuk mogao biti - moćan i glasan. Takav nedostatak umanjuje užitak igranja i tu su dečki ozbiljno pogriješili. Postoji još jedan nedostatak - brzina ili bolje reći sporost vaših automobila. Naime, auto koji vozite naprosto ne ide brzo koliko bismo mi to htjeli i to će vas, kao i mene, koštati živaca. Igrivost spašavaju razne druge situacije poput mogućnosti izguravanja protivnika sa staze ili lijepe vožnje po zavojima i fantastične okoline koja, na sreću, nije statična. Sve u svemu, ovo je vizualno moćna igra. aravno da će nogi ljubitelji vožnji (poput F1G ili Indya) biti ljuti i reći da je ovo fliper u kojem trebate upucati sve što vidite pred sobom. Ovo zaista nije igra za totalno zaluđene vožnjom, već prije vožnja za TV gledaoce. Time je MEGARACE vjerojatno izgubio jedan broj obožava telja, ali je dobio široku publiku. Jedno je sigurno, MEGARACE svima može biti pokazatelj kako ubuduće igre trebaju izgledati.



IZGURAJTE GA SA STAZE I ELIMINIRAJTE



ODLIČNA GRAFIKA UOČLJIVA JE I NA STAZI



OVE LJEPOTANE UŽITAK JE GLEDATI A KAMOLI VOZITI!

Zahvaljujemo poduzeću "RIFIN", tel. 041/612-310 Pantovčak 192A, Zagreb na ustupljenom CD-u.

PC	ZVUK	40	%
	GRAFIKA	90	%
SB	IGRIVOST	70	%
CD	IDEJA	70	%
	386, VGA, 4MB RAM		



SETTLERS - DOSELJENICI

Zamislite se u vremenu princa Valijanta i Vitezova okruglog stola. Posjedujete dvorac pun vjernih i vrijednih podanika, te nešto namirnica za početak. Oko dvorca su lijepa i pusta polja, planine bogate mineralima, a vode ribama. Da sve ne bi bilo jednostavno programeri Blue Byte-a nisu zaboravili spomenuti ni vrlo agresivne susjede.

Za razliku od drugih, sličnih, strategijskih igara, u igri se puno pažnje obratilo na animirane detalje, a zvučni efekti savršeno su uklopljeni u ovu srednjevjekovnu idilu. Zastave vijore na vjetru, pekar mijesi tijesto, ptičice cvrkuću, a praščići se, ne sluteći što ih čeka, veselo valjaju po blatu. Dvorac pokušajte smjestiti na što ravnijem terenu, u blizini vode kako ne biste oskudijevali u hrani (žitu, mesu i ribama) i ne predaleko od planina u kojima trebate graditi rudnike. Za sam početak sagradite kolibe za drvosječu i klesara, te u planine pošaljite geologe (pritiskom na obje tipke miša). U blizini drvosječe izgradite pilanu. Na rubnim područjima, uz samu granicu, sagradite barem bunkere. Na taj ćete način povećati svoj teritorij i osigurati od napada pohlepnih susjeda. Pripazite da vam ne ponestane kamena i drva. Kako biste izbjegli nepotrebne gužve na prometnicama i usporili protok roba i razvoj svog kraljevstva, ribarske kolibe gradite blizu vode, vjetrenjače i pekare blizu farmi, a bravarsku radionicu i kovačnicu blizu topionice željeza. Protivnike napadajte tek kada su vam bunkeri, stražarske kule ili utvrde pune. Za pokretanje ove igre potrebno vam je računalo 386 s 4MB RAM-a, VGA grafička kartica i oko 2 MB slobodnog mjesta na disku. Ako učitate VESA driver možete igrati i u SVGA načinu. To vam ipak ne preporučujemo, jer osim što će to usporiti samu igru, utjecat će i na vaš vid. Na kraju možemo zaključiti. - Settlers-i su izvanredna igra koju vam iskreno preporučamo.

Dubravko Mihalić

Kako bismo vam olakšali početak, evo kratkog pregleda građevina:



BUNKER - Čim izgradite bunker uselite jednog (najviše tri viteza) iz vašeg dvorca. Posta-vljanjem u rubna područja osvajate teritorij.



BRODOGRADITELJ - Putovanje se može jako skratiti ako se koriste vodeni putovi. Za kostur broda neophodno je prije svega drvo.



ŠUMAR - Šumari sa svojim lijepim šeširićima brinu da na iskrčenom zemljištu ponovo počne rasti drveće



DRVOSJEČA - Već u sam kostur svake građevine odlazi puno materijala. Kako ne bi dolazilo do nestašica potrebni su vam drvosječe.



KLESAR - Velike komade kamena klesar čekićem oblikuje u blokove koje ugrađujete u građevine.



RIBAR - Riba je jedina namirnica koja bez daljnje prerade završava direktno u doseljeničkim želucima.



MLINAR - Možete požnjeti svo žito svijeta, ali bez mlina koji će ga preraditi u brašno nema kruha.



KOVAČ - Iz željeza proizvodi raskošne mačeve i štitove, što za obranu, što za osvajanja.



MESAR - Lokalni mesar vrlo stručno obrađuje praščiće i pretvara ih u šunkice.



BRAVAR -Izrađuje sve alate potrebne u svakodnevnom radu: kliješta, pile, kose, čekiće, udice ...



PEKAR - Proizvodi friški, mirišljavi kruh tako potreban rudarima.



TOPIONICA ŽELJEZA - Pretvara željeznu rudaču u željezne šipke.



TOPIONICA ZLATA - Lokalna Narodna banka.

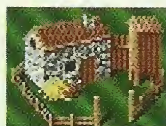


PILANA - Proizvodi daske koje život (doseljenički) znače.



SVINJOGOJSKA FARMA - Primjetit ćete da u vašem kraljevstvu ne miriši kao u Sesvetama. Vaši se praščići veselo valjaju po blatu.

SETTLERS



FARMA - Poljoprivrednicima je za sijanje pšenice potrebna velika površina. Promatrajte kako žito raste.



STRAŽARSKA KULA - U trusnim područjima potrebno ih je graditi, jer pomoću njih možete osujetiti mnoge napade. U nju stane šest vitezova.



SKLADIŠTE - U početku igre svi proizvodi se skladište u vašem dvorcu. Međutim, nakon nekog vremena mali nosači i promet-nice postaju preoptere-ćeni. Kako biste to spriječili sagradite skladište.



UTVRDA - U njoj ima prostora za dvanaest vitezova.



UGLJENOKOP - Naoružani samo pijukom i rudarskim šljemom tragaju za ugljenom. Bez ugljena nema zlata ni željeza, alata ni oružja.



KAMENOLOM - Kad vam nestane kamena vrijeme je za granit.



RUDNIK ŽELJEZA - Pobrinite se za dovolj-no rudače, jer vam o njoj ovisi proizvodnja oružja. Ovo možda nije DOOM, ali ni neka previše miroljubiva igra.



RUDNIK ZLATA - Plemeniti metal je oduvijek privlačio ljude. Srednjovjekovni vitezovi u tom nisu izuzetak. Što su trezori puniji, vaši će vitezovi biti motiviraniji.

SETTLERS

PC	ZVUK	85	%
A	GRAFIKA	87	%
SB	IGRIVOST	90	%
	IDEJA	90	%
	OPTIMUM 386/4MB RAM		



RUPE U VREMENU

Brudal Baddle je još jedna u nizu akcionih igara i ne donosi nam ništa novo, osim izmijenjenih pozadina pred kojima se vode borbe i naravno, nove priče. Radnja ide otprilike ovako; jedan, jako pametan (bolje čitaj munjeni) liječnik CHEN, izmislio je stroj za bušenje rupa u vremenu. I što da on sada radi, nego da buši rupe?!!! Izbušio je osam rupa u prošlosti međutim, prilikom bušenja rupe u budućnosti stvar je izmakla kontroli. Kroz tu rupu ušao je u sadašnjost robot TALIS RA i ukrao doktoru bušilicu. Da situacija bude još gora, liječnik umire a vi preuzimate na sebe obavezu da situaciju dovedete u red!!! Morate proći kroz svih osam rupa u prošlosti, svladati njihove čuvare i tek kad vam to uspije, možete se uputiti u budućnost za TALIS RA-om. Možete biti jedan od osam likova poput BRUDUSA - Rimljanina, RENEA -Francuza ili MOONBEAMA - hipija iz Wodstocka. Svaki je od njih smješten u svojoj zemlji i svom vremenu a vi putujete kroz prostor i vrijeme i borite se, borite se... Moram priznati, teško da ćete i vidjeti što drugo osim jureće šake koja gori od želje da vas nokautira. Da biste se obranili, služite se istovremeno strelicama za pomicanje,



točkom (.) i tipkom (/) i vaš će junak pružati strašan otpor cijelim nizom udaraca. Ako vam sve to nije dovoljno, na raspolaganju vam je 4-6 spacijalnih udaraca (ovisno u čijoj se koži nalazite). Ukoliko se borite protiv Ciganke pokušajte je udarati rukama i nogama iz čučnja, no vam taktika neće pomoći u borbi protiv BRUDUSA, zato ustanite i borite se nogama. Pri borbama se



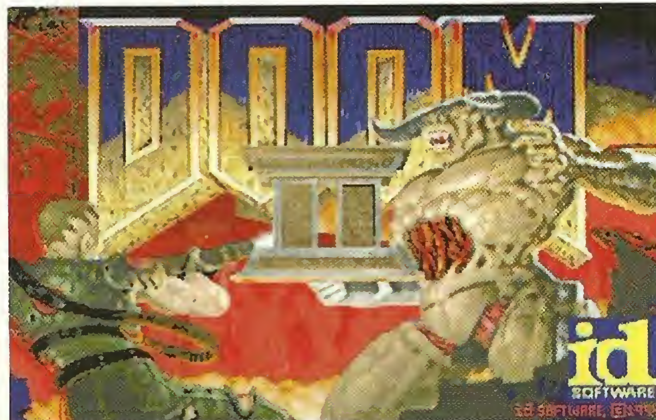
postavite na sam kraj ekrana kako vas protivnik ne bi preskočio, a ukoliko on to i pokuša, naći će se u kiši vaših udaraca jer neće imati kamo pobjeći. Prednost igre je u tome što vas računalo usmjerava u pravcu protivnika i to će vam dobro doći nakon što vas on preskoči i nađe vam se iza leđa. Iako će vam se u početku učiniti da je igra prebrza, budite uporni i strpljivo dočekajte svoje pobjedonosne trenutke. Vrijeme će raditi za vas i uloge pobjednika i pobjeđenog vrlo će se brzo izmjeniti.Brudal Baddle je vrlo igriva igra a vama se pruža prilika da se provučete kroz nekoliko rupa u vremenu slušajući digitalizirani bam,kraš,bum,tras... Živi bili pa čuli!

Wizard



PC	ZVUK	75	%
	GRAFIKA	65	%
SB	IGRIVOST	80	%
	IDEJA	60	%
	OPTIMUM 386, 4MB RAM		

DOOM 2



HELL ON EARTH

NAPOKON! Poslije svih silnih verzija iz hackerskih majstorskih radionica u kojima se mijenjalo sve od slike, likova, do zvuka i zidova, pojavila se i nova originalna verzija DOOM-a. Svi koji su DOOM 1 odigrali do kraja mogli su pretpostaviti da će se kad tad pojaviti i nastavak. Ako ni zbog čega drugog, onda bar zbog onog malog zečića nabijenog na kolac u posljednjoj sceni. Dakle, u prvom ste nastavku temeljito počistili svemirsku bazu od svih mutanata, zlikovaca i podivljalih kreatura. U drugom vas dijelu očekuje isto, ali ovoga puta na rodnoj planeti, što sam naslov i kaže, "HELL ON EARTH". Priča ide ovako, vraćajući se iz svoje uspješno završene misije, teleportom su zajedno s vama stigli i mutanti. Kako?! Pojma nemam. Uglavnom, sada su tu i drže čovječanstvo na nišanu. Blaženo čovječanstvo! Što bi manijaci radili da ga nema? Jedini tko ga može spasiti ste naravno vi, prekaljeni svemirski marinac spreman na sve.



vina i benzina...

ŠTO JE NOVO ? Na prvi pogled gotovo ništa. Ovoga puta epizoda je samo jedna, no zato ima trideset nivoa, podijeljenih u tri cjeline. Prva završava na šestom, a druga na jedanaestom nivou. Tu su još i dva skrivena nivoa napravljena u stilu Wolfensteina od kojeg je sva ova ludnica i počela. WAD datoteka u novoj verziji ima "samo" 15Mb. Verzija je 1.666, što nije slučajno, jer su tri šestice oduvijek bile znakom mračnih sila, sjetite se filma "Pretskazanje". Postoji pet nivoa težine igranja, za razliku od verzije 1.1 (DOOM 1) gdje ih je bilo četiri. Peti se naknadno pojavio u DOOM-u 1 u verziji 1.2 koja je sadržavala i mogućnost igranja preko modema. Osobno mislim da je peti nivo težine igranja "NIGHTMARE" samo za totalne fanatike i sadomazohiste i nema neku posebnu vrijednost. Kada ulazite u njega, računalo će vas još jednom pitati želite li stvarno ući u tu noćnu moru. U njoj svi ubijeni mutanti nakon nekog vremena ponovo oživljavaju, puno brže i preciznije pucaju, štoviše neki uopće i nepromašuju. Vaše streljivo polagano nestaje i sve postaje jako mučno. Dodatna otežavajuća okolnost je što šifre za besmrtnost i streljivo ne rade. Ukratko, prava noćna mora. Što se oružja tiče, sve je po starom. Dapače, do jačeg oružja dolazi se brže i lakše nego prije, što je i logično jer brzo dolaze i teže situacije. Jedina novost je da na broju tri sad možete birati između običnog SHOT-GUN-a i skraćene prave mafijaške dvocijevke. Jest da više troši jer jednim okidanjem ispaljuje obje patrone, ali zato briše sve pred sobom. Ona ružna ružičasta čudovišta što grizu i njihova nevidljiva braća, sada padaju jednim potezom u glavu. Mali nedostatak ove vrste oružja je što za punjenje treba nešto više vremena, no to su nijanse koje mogu smetati samo okorjelim DOOMOVCIMA. Očito je da su u ID Software-u shvatili da je svima sačmarica prirasla srcu pa su je malo "nabrijali". Za razliku od oružja gdje nema nekih novosti, u životinjskom svijetu je došlo do daljnjih mutacija pa su iznikle neke nove vrste. Uz one stare Zombiemane, Impre, Spectre, Demone tu su po novom i Paint Elemental koji izbacuje plamteće lubanje što se deru da ti se krv sledi; Revenant - kosturko-boksač koji izbacuje vrlo neugodne samonavodeće vatrene kugle; Nancubus koji nešto promrmlja pa te odere raketama; Arch-Vile - goluždravo čovjekoliko stvorenje koje spaljuje vatrom čim mu se pojaviš u vidokrugu a nakon toga vrlo brzo mijenja položaj; The Spider Mistermind - pauk s rotirajućim mitraljezom mnogo veći od onog starog i vrlo otporan na sve vrste oružja. Njega je najbolje uništavati zamka-



Ovaj je gospodin dosta otporan...



Lupara u akciji...





ma koje služe upravo u te svrhe. To su najčešće stropovi što se kreću gore-dolje. Ambijent po kojem se krećete stilski je vrlo sličan onom iz prvog dijela osim što je arhitektura nekako zemaljskija što je, s obzirom na temu,logično.

TAKTIKA Nivoi su teži nego u prethodnoj verziji. Prvi nivo na ULTRA-VIOLENCE težini, jako je teško ili gotovo nemoguće proći bez motorne pile, a nju nećete naći napravite li samo jedan korak prema onoj dvojci u prvoj sceni igre. Pila vam se nalazi iza leđa na balkonu i poslije ju je nemoguće pokupiti. Njome ćete morati "krknuti" dosta mutanata jer na nivou jednostavno nema dovoljno streljiva ili morate biti odličan strijelac i boksač. Igra početkom drugog dijela tj. na 7-8 nivou postaje teža, no samo na prvi pogled. Rekao bih da postaje taktički zamršenija jer nije dovoljno samo "opaliti mačem i ognjem" nego treba upotrijebiti i glavu. Ne mislim da glavom lupate po mutantima već da dobro razmislite kako neki problem riješiti i vidjet ćete da je sve nivoe moguće završiti. Mi smo DOOM 2 uspjeli odigrati do kraja na ULTRA-VIOLENCE težini bez pomoći šifri za besmrtnost. To je za sve one nevjerne Tome koji nam tvrde da je to nemoguće. Taktikom ULETI, SPALI i UNIŠTI sve prisutne pa pokupi ostatke, nećete daleko dogurati u DOOM-u 2.

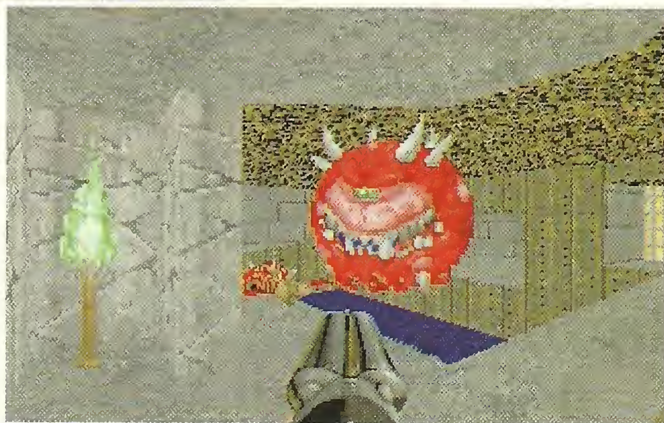
VARIJANTA 1 Potrebno je mudro procijeniti situaciju, pripucati malo tek toliko da posvađaš prisutne, povući se, pričekati da se galama, vriska, i dreka pomiješana s pucnjima i zvukovima prženja stiša. Tek onda uletite i pobite sve što se još mrda. Obično je to nekolicina najjačih pa pripazite. Mutanti se međusobno obožavaju ubijati i to treba dobrano iskoristiti.

VARIJANTA 2 Uletiš lijepo u prostoriju i par njih "krkneš", pa taktičko povlačenje niz hodnik, po mogućnosti što duži i uži, pa iza ugla na sigurno. Kad primjetiš da dolaze, bočno izletiš i ispucaš koliko stigneš, pa opet u zaklon. Ako su preblizu, bježiš dalje. Nije uvijek vrijeme za izigravanje he*roja.*

VARIJANTA 3 - (najjednostavnija ali dosadna) Ima ih gomila, a ti sam. Municija pri kraju, a znoj i krv obliju ti lice. Otipkaš na tipkovnici: iddqd - neranjivost i 100% zdravlje idkfa - max.oružje i streljivo, oklop 200% iddt (2X) - cijela mapa sa svim objektima idbehold (s,v,i,r,a,l) - dodatna oprema idclev-XX gdje je XX neki broj nivoa npr. 09 Šifri ima još ali ove su najvažnije i sigurno rade osim u NIGHTMARE težini. Vjerojatno su vam poznate još iz DOOM-a 1, ali zlu netrebalo, ponavljamo ih. Nakon svih ovih pomagala DOOM postaje "proljetna šetnja parkom" što baš i nije uzbudljivo. Trenutno stanje igre preporučljivo je često snimati, no i tu budite oprezni. Ako vam je život pri kraju, a svaki pad u kanal s radioaktivnom vodom ili u neku rupu s mutantima poguban, ne stojite na rubu dok snimate stanje. Može se dogoditi da računalo kod učitavanja pomakne lik bez vaše kontrole i tako padnete u rupu iz koje vam više nema izlaska, a situacija snimljena predposljednji puta jako je daleko. Skroz na prošlom nivou. Još jedna stvar je jako bitna na težim nivoima. **ŠTEDITE STRELJIVO**, ne rasipajte ga bez veze. Trošite ga razumno, odaberite odgovarajuće oružje za određene mutante, da vam se ne dogodi da one debelokošce morate ubijati pištoljem ili "motorkom". Za precizno gađanje na daljinu koristite rotirajući mitraljez, a za blisku borbu najdražu nam lugaru (skraćenu sačmaricu) ili ako je frka



Kosturko zvani "Lijepi"



uputstvo za pripremu: prvo treba ubiti jednu poveću rajčicu..



a zatim pridodati jednog "morona"

DOOM 2







sa streljivom motornu pilu.(Ne znam da li je Stilerica, ali radi odlično). Vrlo korisne mogu biti i bačve s naftom kojih ima posvuda, samo ne stojite preblizu dok u njih pucate i ni u kojem slučaju ih ne pilite motorkom. Na Sound Blasteru zvuče odlično, a posebno je dobar zvuk kad se ostaci kreatura zalijepe na zid od jačine eksplozije.

HARDWARE Najbolja konfiguracija za igranje DOOM-a je Pentium, 16Mb RAM, Sound Blaster PRO i muzička linija min.100 W, te susjedstvo s dobrim živcima. Budući da su vlasnici ovakvih konfiguracija još uvijek rijetki, bit će dovoljna i neka 486-ica s nešto RAM-a, a i na 386-ici radit će čisto solidno. Ako vam sve ide presporo smanjite ekran pritiskom na tipku -. Doom bez Sound Blastera nije onaj pravi, a 2x100W mogu zamijeniti i slušalice s Walkmana.



OZBILJNO UPOZORENJE !! Ne igrajte DOOM glasno u kasne noćne sate jer bi vam se moglo dogoditi da vam specijalna policija sasvim opravdano upadne u stan misleći da netko radi masovni masakr.

Svoju vječnu slavu i neprolaznu popularnost DOOM zahvaljuje i mogućnosti da ga odjednom može igrati više igrača preko bilo koje mreže, modema ili serijskog linka (nul-kabla). Najbolji dokaz tome su članci u različitim svjetskim časopisima koji rijetko ili gotovo nikada ne pišu o igrama. U njima najčešće stručnjaci za mreže savjetuju čitateljima što napraviti kad nekoliko grupa ljudi u nekoj tvrtki odjednom igra DOOM a mreža pod velikim opterećenjem stenje. Opcije koje je moguće uključivati u ovakvim načinima igranja možete pronaći u datoteci README.TXT. Mogućnosti su raznolike, od igranja u kompi do protivničkog sa ili bez mutanata. U svojem SETUP-u DOOM ima 50 različitih modema, a ako ne pronađete svoj, vrlo ga je lako moguće setirati da proradi. Ipak pripazite na vrijeme koje provedete igrajući DOOM koristeći telefon. Impulsi nisu toliko skupi ali jako brzo otkucavaju. Najbolje vrijeme za ovakav način igranja je vikend ili noć kad impuls traje 12 min. Ispričavam se starim hackerima zbog ovih informacija, ali ima ljudi koji to ne znaju. Na kraju, ne znam da li je uopće nešto potrebno rezimirati. DOOM2 kao i njegov prethodnik najbolja su pucačina stila "KRENI, UBIJ I VRATI SE SAM" i još nije napravljena nijedna tako dobra, premda je bilo dosta pokušaja. DOOM na najbolji način objedinjuje neke glavne odlike ovog tipa igara, a to su brzina, jednostavnost, maštovita grafika, dobar zvuk i zanimljiva tema. Na kraju još nešto za one koji smatraju da ovakav tip igara odgaja male ubojice. Tvrdim da bi na svijetu bilo manje nasilja svih oblika, ratova, pretučene djece da su neki psihopate igrali DOOM kod kuće na svojem računalu, umjesto da nešto slično provode na živim ljudima. DOOM je proglašen za igru 1994. godine i po njemu će se snimati film. Nadamo se da će ga raditi Industrial Light and Magic.

Vulić Marko





PC	ZVUK	100	%
	GRAFIKA	100	%
SB	IGRIVOST	100	%
	IDEJA	100	%

386/4MB RAM/15MB HDD

TOP LISTA

PC

1. DOOM II
2. RISE OF THE ROBOTS
3. METALTECH: EARTHSIEGE
4. TIE FIGHTER
5. WING COMMANDER ARMADA
6. COLONIZATION
7. AL-QADIM
8. SETTLERS
9. THEME PARK
10. HOCUS POCUS
11. LODE RUNNER
12. PINBALL DREAMS II
13. FIFA INTERNATIONAL SOCCER
14. DARK LEGIONS
15. INHERIT THE EARTH

CD

1. MAD DOG II
2. WHO SHOT JOHNNY ROCK?
3. MEGARACE
4. WING COMMANDER ARMADA
5. MYST
6. CRIME PATROL
7. REBEL ASSAULT
8. THE 7TH GUEST
9. OUTPOST
10. LEGEND OF KYRANDYA II

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200 / CD32
1.	UNIVERSE	ALADDIN
2.	ALADDIN	BANSHEE
3.	RISE OF THE ROBOTS	RISE OF THE ROBOTS
4.	RUFF 'N' TUMBLE	UFO-ENEMY UNKNOWN
5.	THEME PARK	SUPER STARDUST
6.	FIELDS OF GLORY	DETROIT
7.	HEIMDALL 2	THEME PARK
8.	ISHAR III	FIELDS OF GLORY
9.	DETROIT	HEIMDALL 2
10.	BENEFACTOR	LORDS OF REALM

SIJEČANJ

N	P	U	S	Č	P	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

VELJAČA

N	P	U	S	Č	P	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

OŽUJAK

N	P	U	S	Č	P	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

TRAVANJ

N	P	U	S	Č	P	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

SVIBANJ

N	P	U	S	Č	P	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

LIPANJ

N	P	U	S	Č	P	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

SRPANJ

N	P	U	S	Č	P	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

KOLOVOZ

N	P	U	S	Č	P	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
	27	28	29	30	31	

RUJAN

N	P	U	S	Č	P	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

LISTOPAD

N	P	U	S	Č	P	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

STUDENI

N	P	U	S	Č	P	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

PROSINAC

N	P	U	S	Č	P	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

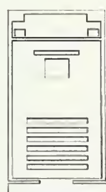
1995

HACKER



ILLUSTRATION BY GOCE VASKOV

Predstavljamo, predstavljamo...



G-Box BBS

(041) 78-38-66 8N1-14400 v42bis Member of the:
(041) 67-33-02 - Voice

SysOp: Ivan Držanić
CoSysOp: Jakov Mirković

FidoNet (2:381/102)
AdriaNet (2:381/102)
CroatiaNet (2:381/102)
FNPTT MailNet (293:381/102)
InterNet/Usenet (102.hrfido.fesb.hr)

7.5+ GBytes PD & ShareWare Software, 4 - Net Node, 2 CD-ROM drives, 12 CD's Weekly
More than 1700 Users, Informations, Bulletins, HAM Support, DP 's Home BBS

G-Box BBS osnovan je prije nepune četiri godine (točnije 25.01.1991), te od tada neprekidno radi. Kao jedan od najstarijih BBS-ova na ovim prostorima, nametnuo se raznolikošću i količinom informacija odnosno programske podrške. G-Box je ravnopravan član četiriju mreža; tri internacionalne (FidoNet, FNPTT MailNet i AdriaNet), i jedne hrvatske mreže -CroatiaNet, gdje je i jedan od osnivača. Vremenom G-Box upotpunjuje svoju strojnu opremu, te trenutno svoje usluge pruža 24 sata dnevno sa dva umrežena PC kompatibilna računala, 540 MB prostora na tvrdim diskovima, dva CD-ROM pogona sa 12 CD ploča, US Robotics modem 14400 bps. Što G-Box nudi svojim korisnicima? Od programske podrške za PC kompatibilna računala G-Box nudi više od 7.5 GB Public Domain i ShareWare softwarea, u više od 800 tematski podijeljenih direktorija, kao što su igre, antivirusni programi, slike, zvukovni zapisi, podrška raznim hardwerskim dodacima (Sound-Blaster, video kartice, mrežne kartice), podrška drugom softwareu, posebno igrama. Skoro za svaku popularnu igru postoji zaseban direktorij sa raznoraznim dodacima, cheat-ovima (npr. kako postati besmrtan, imati bilo koje oružje, karte nivoa i sl.), editori zvučnih efekata i glazbe (npr. Doom), editori nivoa (u mogućnosti ste napraviti svoje vlastite nivoe te ih takove igrati). CD ploče pažljivo su odabrane te čine kolekciju najpopularnijih američkih bestsellera: Simtel 20, World Vision 1, 2 i 3, Public Domain / Shareware v3.0, ShareWare Studio v1, Night Owl 11, Night Owl 12, Night Owl 13, So much Modem Madness, So much ShareWare, te Mega Games. Iako na svakom CD-u nalazimo velik prostor posvećen igrama, prava poslastica je Mega Games CD-ROM koji nudi više od 600 MB igara, a čiji bi sadržaj teško stao u ovaj opis, stoga ćemo na njega obratiti posebnu pažnju u jednom od slijedećih brojeva Hackera. Kao komunikaciju među korisnicima i korisnicima drugih mreža i BBS-ova, G-Box BBS nudi stotinjak E-Mail konferencija, kako domaćih, tako i internacionalnih, a u sklopu FidoNet-a odnosno CroatiaNet-a, G-Box nudi mogućnost E-Maila i na druge informacijske sustave, kao što su CARNet, odnosno InterNet i druge. Konferencije su vrlo žive, s brojnim korisnicima, te kod opisivanja svojih problema i iskustava sigurno nećete ostati bez odgovora, savjeta ili rješenja istih. Od ostalih usluga na G-Boxu možete naći tjedni raspored TV programa, raspored kino predstava, tečajne liste i slične zanimljivosti. Pružanjem kvalitetne programske podrške, posebna pažnja posvećena je licenciranim radioamaterima kao i plasman te podrška kod prikaza svojih proizvoda autorima domaćeg softwarea. Druga telefonska linija je spremna, software pripremljen, hardware postavljen, a na potezu je HPT. Linija će biti na raspolaganju također 24 sata dnevo uz brzinu od 28800 bps..

SYSTEMATICS BBS

54000 Osijek,
Fruškogorska 28,
tel/fax (054) 162-530

data line 1, 14400 V42bis (054) 161-544 od 0 do 24h
line 2, 14400 V42Bis (054) 161-334 od 17 do 06h
Kontakt osobe za BBS: Martin Vidaković
Željko Kristek.

FIDONET 2:382/114
CROATIANET 2:381/114
ADRIANET 2:381/114
CROLINK 77:500/111
SYSTEMATICS NET 77:600/100
INTERNET/USENET 102.hrfido.fesb.hr

BBS je osnovan 17.kolovoza 1993. godine. Osnovna namijena je podrška korisnicima s područja Slavonije i Baranje te pomoć programerima pri razvoju aplikacija. SYSTEMATICS BBS je član ovih mreža:

FIDONET	2:382/114
CROATIANET	2:381/114
ADRIANET	2:381/114
CROLINK	77:500/111
SYSTEMATICS NET	77:600/100
INTERNET/USERNET	102.hrfido.fesb.hr

Korisnicima je trenutno na raspolaganju centralno računalo s dvije linije, PC 486/DX-66, s 800 MB na diskovima, te 10 CD-ROM-ova sa SHAREWARE ili PUBLIC DOMAIN SOFTWARE OFFLINE.

BBS prenosi sve konferencije iz obje hrvatske i više međunarodnih mreža, a osnivač je SYSTEMATICS NET-a koji je krenuo kao lokalna mreža (u Osijeku) a zatim se proširila na više vanjskih BBS-ova. Odlika te mreže je domaća atmosfera i opuštenost te prisutnost nekih konferencija koje ne postoje u ostalim mrežama. Na raspolaganju je trenutno 146 konferencija u okviru svih mreža. Korisnicima je na raspolaganju preko 400 MB ONLINE programa, podataka i dokumentacija. Programi su podijeljeni po grupama. Osim standardnih tu se nalaze i komunikacije, antivirusi i bogata biblioteka programa i podataka vezanih uz Windows programiranje i korištenje istih. BBS se u početku posvetio podršci za Windowse. Danas, osim posebne konferencije za Windows programiranje, svaki dan ima novu datoteku s programima za Windowse. Posebno područje posvećeno je radioamaterima. Osim programa, na raspolaganju je (u OFFLINE-u) i QRZ! CD-ROM. U sklopu njihovih prostorija nalazi se i radioamaterski BBS pod nazivom BOPBBS:9A1BOP. Kada se uspostave kvalitetnije veze na radio-amaterskom valovima i brži prijenos poruka između paketnih BBS-ova, može se očekivati i povezivanje BOPBBS i SYSTEMATICS BBS-a.

BBS radi na programu REMOTE ACCESS 2.02 koji dozvoljava rad na dvije linije. Kupljena je i profesionalna verzija software-a RA 2.02 PRO za deset linija a u tijeku su i pripreme za prelazak na rad sa četiri linije (dvije od 0 do 24, i dvije od 17 do 07 sati). Osim izbora konferencija i programa BBS nudi DOOR-ove koji služe za upotpunjavanje usluga korisnika, igre, CHAT, Time-bank, Vote DOOR i sl.

ARMADA



Još jedan nastavak Wing Commander-a ili Deja Vu

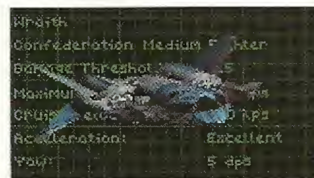
-Konfederacijski brodovi



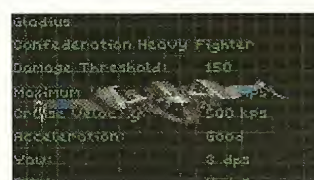
Arrow



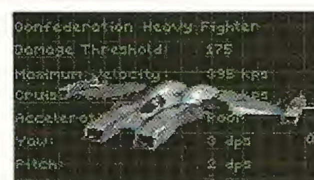
Phantom



Wraith



Gladius



Banshee

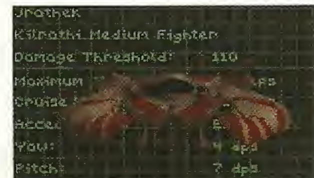
-Brodovi Kilrathi-a



Dralthi



Shokžlar



Jratherk



Korlarh



Goran





Kada se prije nekoliko godina na tržištu pojavo Wing Commander, programska kuća Origin svojom bitmap grafikom, umjesto dotadašnje vektorske, izazvala je bum na području igara. Idejom, negdje između Elite i simulacija borbenih aviona, nekoliko je mjeseci žarila i palila svijetom igara. Kako je poznato da ne treba mjenjati konja koji pobjeđuje, Origin je odlučio izdati nastavak igre, Wing Commander II. Dodali su kratku krimi pričicu između misija, poneku tajnu misiju, ljubavnu priču, te su Tiger Claw i njegova posada ponovno poletjeli svemirom uništavajući protivnike Konfederacije. Wingoljupce, a sebe ubrajam u njih, je to zadovoljilo. Nakon Wing Commandera I i II slijedio je Privateer, igra koja je bila sasvim na tragu legendarne Elite, kako izvedbom tako i samom pričom. U Privateer-u niste bili na vojnom brodu, nego ste se sa svojim malim brodićem morali probijati kroz nemirno tržište Imperija. Da li ćete biti pošten trgovac, krijumčar ili lovac na ucjene, ovisilo je isključivo o vašim potrebama i sposobnostima. Izvanrednom izvedbom je zadovoljio i izbirljive igrače. Armada je nastavak, ako se to tako može nazvati, Wing Commandera. Kako bi izdali nešto novo, dodali su igri strateški dio, mogućnost igre sa živim protivnikom modemom i u mreži, ne mijenjajući ništa bitno. Međutim, rezultat je daleko slabiji nego bi se očekivalo. Pojedinačna igra je razrađena u tri različita načina igre:


Bočni pogled iz kabine

Prvi, Gaunlet, mogao bi se slobodno igrati na automatima u Luna Parku. Okljaštren do maksimuma, svodi se na klasičan pucaj i uništi. Drugi način, Armada, je ratna simulacija po samoj zamisli slična igri Masters of Orion, ali nažalost ne i jednako dobra i već poznatim WC-ovim okruženjem i bitkama. Treći način, Campaign, je razgranata i daleko teža verzija drugog načina, Armade. U svakom slučaju, ovu vam opciju igre preporučamo. Naše je osobno uvjerenje da je najzanimljivija opcija igre igra protiv živog protivnika, bilo u mreži ili modemom. Za pokretanje igre vam je potrebno računalo 386 ili jače, VGA grafička kartica, 4 MB RAM-a i desetak MB mjesta na disku. Zvučna kartica je preporučljiva, ali nije neophodna. I na kraju možemo zaključiti... Armada je igra namijenjena zagriženim igračima Wing Commandera. Ne donosi nikakvu bitnu promjenu ili idejni pomak, pa se ni u čemu ne izdvaja iz mase drugih igara slične tematike. Nasuprot tome, akcijski dijelovi igre izvedeni su jednako dobro kao i u prethodnicima, a zgodno je izrešetati prijatelje u igri modemom. Onima koji nisu vidjeli prethodnike, preporučamo da umjesto Armade odigraju koju misiju u Privateer-u.

Dubravko Mihalić

ARMADA

DARK LEGIONS

U ovoj strategijskoj igri svaki igrač stvara svoju vojsku od čudovišta i ostalih likova preuzetih iz svijeta AD&D odnsno FRP igara. Svaka pojedina "spodoba" ima jedinstvene moći i sposbnosti. Za početak ih je dobro proučiti, jer je na bojnom polju od velike važnosti iskoristiti prednosti pojedinih vaših likova nad suparničkim.

Vojske se sastavljaju od 16 različitih kreatura. Birate jednog nositelja relikvije zvane ORB OF POWER-a. Taj lik možete usporediti s figurom kralja u šahu. Da bi se protivnik "matirao" dovoljno je uništiti dotično čudovište i pobjeda je vaša. Za nositelja ORB OF POWER nemojte uzimati fizički slabe likove (npr. THIEF, SEER, TEMPLAR) niti pak VAMPIRA koji, da bi živio, mora non-stop konzumirati LIFE FORCE protivničkih kreatura (-jedino je njegova revitalizacija negativna). Ako ga slučajno zaboravite u nekom kutku mape, smanjuje mu se energija i odjednom možete samo raširenih očiju promatrati sliku poraza i tješiti se navodnim postojanjem nekog BUGa u programu.

Po zemljištu se mogu posijati razne stupice koje zaustavljaju (u najgorem slučaju usporavanju) protivničko napredovanje. Protivničke su zamke skrivene i ne vide se na zemljovidu bojišnice sve dok na njih ne naletite ili ih ne otkrijete pomoću SEER-a. Dotični ih lik otkriva u krugu od šest polja i ne može uletjeti ni u jednu. Lopov (THIEF) ima sposobnost traženja zamki i njihovog deaktiviranja. Pojedine stupice imaju ograničene ili nikakve efekte na pojedine likove, dok su za vas vidljive i ni jedan od vaših "mezimaca" ne može u njih upasti. Kad se na početku igre postave, više ih ne možete premiještati.

Pojedine osobine likova mogu se poboljšati kupovinom čarobnih prstenova. Na pojedino čudovište može se nataknuti maksimalno pet prstenova. Ako njihov vlasnik nestane s lica fronte nestaju i njegovi prsteni. Preporučujem davanje RING OF SPEED-a TROLL-ovima ili DEMON-ima koji su u suprotnom jako spori.

Podaci o Trollu i Demonu


Izbornik kod biranja vonika

Takva kombinacija čini ih okosnicom svake vojske.

Kad ste napokon formirali svoju legiju i odabrali zemljovid na kojem ćete promatrati mrcvarenja kreatura došlo je vrijeme da se upoznamo sa SETUP zonom. Mapa terena podijeljena je na četiri područja. Prvi igrač raspoređuje svoje likove i zamke u donjem dijelu mape ograničene prvom linijom. Slijedeća linija ograničava područje u koje možete postaviti samo zamke. Niti jedan lik se ne može postavljati u to područje sve do početka prvog TURN-a. U ovom dijelu igre dobro je tipkom F1 prijeći na 2D mapu koja je puno preglednija u odnosu na izometrijski (3) pogled. Likovi su sada mali, raznobojni kvadratići koji se na ovaj način mogu efikasnije strateški


3D razmještaj likova



Ovo ste vi kao pobjednik


Galerija nekih od spodoba


Izbornik u igri

postaviti.Napokon razmjestite svoje odabranike, krvavi juriš može započeti!!!

U samoj igri primjenjuju se dva načina igranja: strategijski i borbeni. Strategijski se odvija na zemljovidima različitih veličina i oblika. U njemu bi se likovi trebali postavljati u pozicije optimalne za napad ili obranu: otkrivaju se protivničke zamke, koriste se čarolije i ostale specijalne moći pojedinih likova. Kad se neko čudovište pomakne na polje koje je zauzela protivnička strana, igra se privremeno prebacuje u borbeni MODE (uvećani dio zemljovida na kojem je došlo do sukoba dvaju likova). Sad dolaze na svoje svi oni koji su vješti u igranju arkadnih igara. Likom možete upravljati samo preko tipkovnice ili joysticka. Nastupa borba koja nikada ne završava remijem. Na ovome se mjestu ističe uloga VAMPIRA u stvaranju novih "regruta". Naime, ako upravljate VAMPIROM i uz malo sreće on pobijedi, poraženi se pretvara u ZOMBIJA i u slijedećem ga krugu možete koristiti na svojoj starani. Na taj način možete relativno lako nadomijestiti vlastite gubitke. U strategijskom MODE-u do velikog izražaja dolaze WIZARDS (čarobnjaci). Oni mogu bacati ledene kugle na udaljenost tri do osam polja. Pogođeni se lik trenutno zamrzava i ako ima nizak nivo LIFE FORCE-a, raspada se u tren oka. Budite oprezni kad pretvarate TROLL-a u kamen zbog njegovog prikrivanja (zasjeda!). Toliko se dobro stopi s okolinom da ga je kasnije vrlo teško pronaći. Važnu ulogu ima doba dana. Noćne kreature kao što su VAMPIR, PHANTOM, WRAITH dobivaju dodatni bonus ako se njima napada noću. Eto vidite, sve to (a i još više) morate imati na umu, ako želite prijeći sve ponuđene mape ili "rasturiti" svog neprijatelja koji se može naći s druge strane modemske (serijske) veze.

U startegijskom MODE-u se sve operacije izvode mišem. Da biste dobili tzv. GAME MENU (ako ste u 3D pogledu) morate kliknuti bilo na lijevog ili desnog GARGOYLE-a (da, to su ona dva stupa-nosača u obliku VRAGOVA). Pritiskom na F1 prelazite u 2D mapu i meni postaje stalno prisutan na ekranu. Kao izrazito korisne ikone izdvojio bih slijedeće: ikona u obliku dlana - simbolizra liječenje (njome omogućujete likovima koji su blizu svog susreta sa smrću odlazak prema najbližem TEMPLAR-u koji ima iscijeliteljske moći); ikona u obliku dviju strelica - određujete pratnju nekom liku (on postaje vođa te skupine i na taj način razbijate veliku armiju na manje dijelove koji se efikasnije kreću po terenu). Pritiskom na desnu tipku miša pokazivač mijenja oblik iz mača u munju. Time omogućujemo likovima pokazivanje njihovih specijalnih moći. Na primjer: Demon ima tako snažan krik (SCREAM OF TERROR) koji ošteti LIFE FORCE likovima koji se nalaze u njegovom vidnom polju, ILLUSIONIST kreira iluzije koje zbunjuju i uznemiruju neprijatelja, WRAITH se teleportira po čitavoj mapi s jedne strane na drugu (ovisno o veličini mape), FIRE ELEMENTAL eksplodira u obliku SUPERNOVE uništavajući samog sebe i osakaćujući okolne likove. Kondiciju pojedinih likova možete saznati iz boje polja na kojem stoje (samo u 3D VIEW-u): zeleni-lik je otrovan, treperеće crveni-život je pri kraju, ljubičasti-lik je iluzija, crveni-lik je "CONJURED CREATURE", plavi-nosilac ORB-a, smeđi-karakter još ima mogućnost kretanja. Kvadrat nestaje ako se kreatura više ne može pokretati u tekućem krugu. Vaš TURN završava klikom na ikonu u obliku dviju kružnih strelica. Sad je na redu vaš suparnik. Pažljivo pratite njegove poteze, jer u slučaju napada igra se brzo prebacuje u COMBAT MODE gdje je brzina reagiranja vrlo bitna.

Dark Legions-e preporučujem svim ljubiteljima strategija (ili onima koji će to tek postati). Neka vas od ovog ostvarenja SSI-a ne odbije relativno veliko zauzimanje prostora na hard disku (oko 30 MB).

N.H.

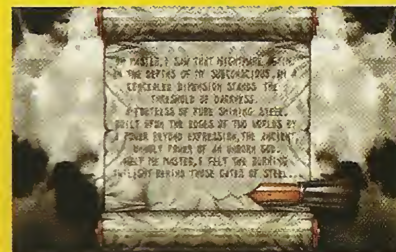



2D pogled na teren

PC	ZVUK	75	%
A	GRAFIKA	80	%
SB	IGRIVOST	75	%
	IDEJA	70	%

386,540KB RAM,3MB HDD





Bogovi su pali na tjeme

...OH, GOSPODARU OPET VIDIM TU MORU. U DUBINI MOJE PODSVJESTI I U SKRI - VENOJ DIMENZIJI, NA POČETKU MRAKA, STOJI TVRĐAVA OD ČISTOG ČELIKA, SAZIDANA NA RUBU DVAJU SVJETOVA. S JEDNE STRANE STARI SU GOVORILI O STRAŠNOJ MOĆI NEROĐENOG BOGA. PO- MOZI MI GOSPODARU, OSJEĆAM GORUĆI SUMRAK IZA TE ČELIČNE OGRADE!!!

Radnja Periheliona smještena je u daleku budućnost. Različite rase ljudi, a naročito svećenici, posjeduju jake mentalne moći. Za vrijeme jednog eksperimenta slučajno je otvoren prolaz između dimenzija. To je odmah iskoristio UNBORN -"nerođeni bog" kako bi pokorio vašu dimenziju. No na vašu sreću, njegove mentalne moći ipak nisu dovoljno jake da bi se mogao sam boriti protiv vas, pa je zato sve svoje moći usmjerio na ostale stanovnike vaše dimenzije kako bi ih natjerao da se bore protiv vas i tako mu pomognu da vas uništi. Ipak, vi se ne predajete tako lako, opremate svoje ljude i krećete u akciju. Vaš cilj je pronaći prolaz između dimenzija gdje će ON izaći i da ga uništite.

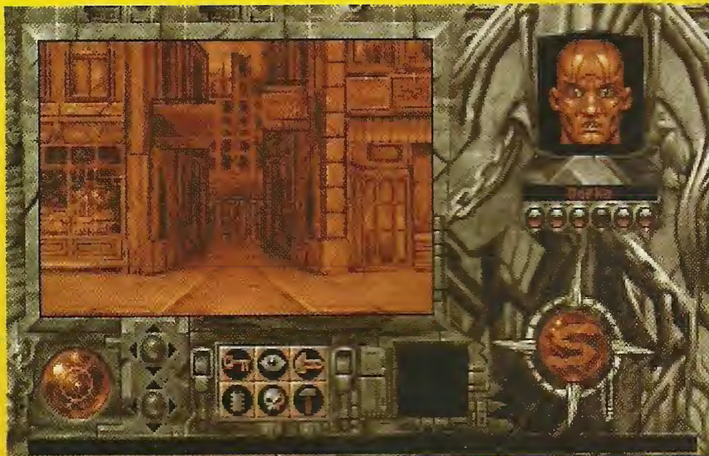
Psygnosis i progamerska grupa Morbid Vision ovog su nam puta pripremili jednu pravu noćnu moru. Nakon dobro napravljenog i neuobičajenog uvoda, ugasite svjetla, pojačajte zvuk i igra može započeti. Kao u svakoj FRP igri, na samom početku trebate napraviti likove (scr.1), a to zanči izabrati rasu (humanoid, bionecron, cybern i dr.) kojom definirate sam lik i njegovu sklonost prema zadacima koje treba obavljati, neke klase imaju odlične borbene sposobnosti a neke mentalne. Zatim izaberite klasu (mediator, knight, assasin, mercenery, i dr) lika, po kojoj će on postati borac (assasin, mercenery) ili mag (mediator, psionic). Nakon toga su nam važne karakteristike lika (strenght, dexterity, speed, constitution i dr.) koje ovise o tome želite li napraviti ratnika ili maga. Potom se morate odlučiti za moralne vrijednosti lika koje variraju od jako negativnih (nikad mu ne okrećite leđa) do jako pozitivnih (takav vas neće ostaviti u nevolji). Ako ste se odlučili za ratnika (dovoljna su dva) potrebno je da bodovi za građu tijela (constitution), brzina (speed), snaga (strenght), percepcija (percepcion) i moral (morale) lika budu što veći, dok kod maga treba paziti na inteligenciju (intelligence), koncentraciju (concentration) i šesto čulo (6th sense). Ostale karakteristike lika su važne i kod jednih i kod drugih, stoga pazite da ne budu premale. Sada već možete izabrati i izgled lika, a zatim mu upišite ime. Nakon što ste se odlučili i napravili likove krenite na glavnu mapu gdje ćete vidjeti uvod. Sada nema povratka, više ne možete prčkati po likovima, mijenjati ih ili ih izbaciti. Sada je vrijeme da svakom magu, lik koji posjeduje psihičke moći (PSI-powers) napravite magije (scr2) koje se sastoje od njegovih osjećaja. Kad napravite magije vratite se na mapu gdje ćete ući u glavni grad planete (City of Midlight) i tamo potražiti vezu s Imperatorom. Zadaci će se pojavljivati po redu, rješenja su većinom logična ali zahtijevaju memoriranje prošlih podataka (važniji podaci su obično napisani masnim slovima). U ovoj igri imate i vlastiti terminal (scr.3) kojim se možete poslužiti da biste se priključili na neki drugi terminal u gradu (bez čega je igranje nemoguće). Da bi igra bila lakša, programeri su na dnu ekrana stavili liniju za pomoć, tako da prelaskom preko određene ikone na ekranu odmah možete vidjeti i čemu služi, a tu je i pomoć pri terminalu (upiši HELP) gdje su upisane sve komande (READ, LOGIN, UPLOAD i dr.). Kroz igru se krećete tako da kliknete mišem na kompas, a preporučljivo je nacrtati mapu svakog nivoa na papir kako biste si olakšali



EKRAN ZA IZRADU LIKOVA (SCR1)



SPUŠTANJE NA PLANETU



PROLAZAK KROZ GRAD (SCR3)

snalaženje po gradu (izgleda vrlo jednolično i lako ćete se izgubiti). Kad naidete na neprijatelja, kliknite na ikonu za borbu i pojavit ćete se na taktičkom ekranu (scr.4) gdje su vam prikazani svi likovi. U borbi se možete koristiti svim oružjima koja su vam u ruci ili u torbi kao i psihičkim moćima (preporučljivo). Kada želite upotrijebiti neko oružje ili psihičke moći morate ih prvo pripremiti, što će vam oduzeti neko vrijeme (prikazano na vrhu ekrana), a što je brzina lika veća to će on manje vremena potrošiti. Nakon pripreme, naciljajte protivnika (kliknite pokazivačem na njega) i ispucajte rafal. Ako ste uspješno pogodili lik, što ovisi o percepciji vašeg lika, na pomoćnoj liniji će se ispisati koliko ste bodova oduzeli protivniku i koliko mu je još ostalo. Ukoliko želite bolje pogledati karakteristike protivnika, s desne strane ekrana su prikazane sve osobine i broj bodova čije ćete osobine gledati pritiskom miša na željeni lik. Tijekom borbe može vam ponestati municije, prebacite se na ekran s opremom (scr. 5) gdje možete uzeti municiju iz torbe ili, ako ste bez municije, promijenite oružje. Preporučljivo je da se likovi što više kreću, pucaju, bacaju magije jer se tako unapređuju njihove osobine i one postaju veće, a likovi postaju sve sposobniji za borbu oružjem ili magijom, npr. puno kretanja u borbi unapređuje brzinu lika. Cilj igre je spriječiti nerođenog boga da dođe u našu dimenziju i porobi sve narode svemira i naravno, voljenog nam Imperatora. Ovo je jedna od onih igara koja vas neće ostaviti ravnodušnima, a za to se pobrinuo Morbid Vision (s naglaskom na MORBID) jer je zvuk u igri zastrašujući i odaje stalnu napetost. Grafika je dobro napravljena i ne bi bila ništa posebno da tu nisu ubačene stravične kreature iz najmračnijih kutaka ljudskog uma. Igra zaslužuje sve pohvale zbog svoje neobičnosti i odlično napravljene priče, koju možete vidjeti ako ne stisnete lijevu tipku miša na početku igre. Igra je testirana na Amigi 1200, koja joj je i optimalna konfiguracija zbog brzine, a radi bez problema i na Amigi 500 1Mb, 500+ i 600. Igra dolazi na pet disketa i nije je moguće instalirati, NDOS disk, ali instalacija nije pretjerano potrebna jer nema puno mijenjanja disketa tokom cijele igre (samo između nivoa). I na kraju, još jedan mali detalj u igri koji će svim igračima biti od pomoći a to je pomoćna linija na dnu ekrana koja je prava novost u igrama (a jako puno pomaže ako ste početnik u FRP-u).

Vedran Nikolić & Silvano Bucić



KARTA PLANETE



KONTROLNA PLOČA ZA IZRADU ČAROLIJA (SCR2)

```
    Tablica za izradu carolija
    01  09  17  25  33 STORM            RING
    02  10  18  26  34 Range 14-3*3     Range 0-3*3
    03  11  19  27  35 SPHERE           TUNNEL
04  12  20  28  36     Range 2-1*1      Range 40
05  13  21  29  37     BLAST            FIELD
06  14  22  30  38     Range 12-1*1    Range 16-5*5
07  15  23  31  39     COME
08  16  24  32  40     Range 8-1*1

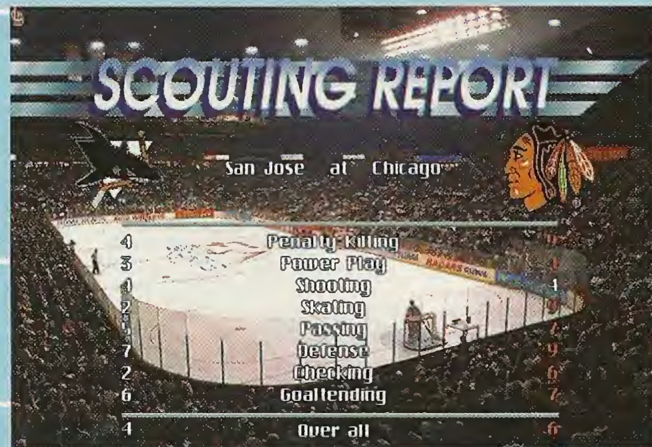
01: 17,18 ------ Moral (+)
02: 18,31,32 -- Vitaliti, percepcion (-)
03: 03,08,13,31 Strenght, percep. vit.(-)
04: 24,32 ------ Stamina (-)
05: 26,30,36 -- Percepcion, dexterity (+)
06: 04,10,25,40 Morale, vitality,speed (-)
07: 09,28 ------ Strenght (-)
08: 23,29,35 -- Percepcion, speed (+)
09: 01,02,04,40 Percepc., strenght, dexterity (-)
10: 26,30 ------ Intelligence (+)
11: 14,20,33 -- Dexterity, speed (-)
12: 11,21,25,40 Morale,stamina,dexter.(-)
13: 31,40 ------ Concentration (-)
14: 10,26,34 -- Percepcion, concentrat. (-)
15: 08,19,36,38 Intelligence, morale, percep.(-)
16: 10,22 ------ Percepcion (-)
17: 15,19,26 -- Percepcion, 6th sense (-)
18: 10,16,22,28 6th sense, strenght, speed (+)
19: 07,14 ------ Speed (-)
20: 15,37,38 -- Stamina, percepcion (+)
21: 03,04,24,39 6th sense, stamina, concentr.(-)
22: 17,19 ------ Stamina (-)
23: 19,23,35 -- Vitality, strenght (-)
24: 11,28,37,38 6th sense, intelligen.concentr.(+)
25: 20,32 ------ Stamina (+)
26: 13,17,28 -- Speed, morale (-)
27: 02,05,24,33 Speed, concentration, dexterity (-)
28: 07,36 ------ Vitality (-)
29: 19,28,36 -- Dexterity, vitality (+)
30: 01,05,06,18 Vitality, stamina, dexterity (-)
31: 11,18 ----*- Vitality (-)
32: 10,28,35 -- Strenght, stamina (-)
33: 01,29,32 -- Morale, 6th sense (+)
34: 32,34,36 -- Strenght, concentration (-)
35: 04,05,12,15 Strenght, speed,dexterity (+)
36: 15,36 ------ Moral (+)
37: 09,33,38 -- Intelligence, 6th sense (-)
38: 21,30,33 -- Intelligence, concentration (-)
39: 28,33,40 -- Intelligence, 6th sense (-)
40: 16,17,21,27 Vitality, stamina, intelligence (+)
```



	ZVUK	72	%
A	GRAFIKA	69	%
	IGRIVOST	77	%
	IDEJA	89	%

A500/1MB RAM, 5 DISKETA

NHL HOCKEY '95





"Kako udariti, a ne biti kažnjen"

Ako vam se svidjela FIFA tada nema nikakvog razloga da vam se ne svidi i ova, puno bolja igra. NHL je izašao na CD-u a da biste je instalirali trebat će vam 18 disketa, a sama igra zauzima 30-tak MB. Grafika je nešto slabija nego u FIFI. Igru promatrate iz ptičje perspektive (kao npr. u Kick Off_u ili Sensible Soccer-u) ali su likovi puno uočljiviji. Igra je razrađena do posljednjeg detalja: Off-side, leteće izmjene, ozljede, isključenja... Hokej prikazuje NACIONALNU AMERIČKU HOCKEY LIGU sa svim njezinim klubovima (Rangers, Kings, Tigers, Sharks, Blackhawks...) i pravim igračima. Zvuk je u igri fenomenalan, od muzike i govora voditelja do ugođaja koji publika stvara svojim urlanjem i navijanjem. Na početnom ekranu možete izabrati hoćete li igrati ligu, egzibiciju ili play-off a zatim možete pogledati sve statistike iz sezone 93./94. kao i podatke i slike igrača.



Sportska centrala u kojoj vas dočekuje simpatični debeljko i ujedno glavni meni.

KORIŠTENJE MENIJA

EGZIBICIJE

U ovom podmeniju možete odrediti dužinu trajanja utakmice (npr.5,10 ili 20 minuta), a možete i odabrati tim s kojim ćete igrati i tim kojim će upravljati player 2 ili računalo. Pruža vam se mogućnost da odredite da li će oba igrača igrati u istom timu protiv računala i to tako da jedan upravlja joystickom ili mišem, a drugi tipkovnicom ili ćete odabrati igranje u suparničkim timovima. Prednost ove igre je u tome što možete odabrati da li želite da vas kroz igru prati muzika (odlična je), zvuk, digitalizirani govor (u FIFI ga uopće nije bilo), kaznene minute, leteće izmjene, dodavanje preko 2 linije (crvene i plave) i ozljede (u FIFI, na žalost, nismo imali priliku vidjeti kako je neki igrač napustio igru nakon težeg prekršaja). Ukoliko želite promijeniti neki tim, na ekranu se pojavljuje pregled svih dresovima Prve američke hockey lige (za igru u gostima i kod kuće), a možete ih promijeniti jednostavnim kliktanjem miša.

FILE

Ovo je glavni podmeni u kojem se nalaze slijedeći meniji: OPEN - za loadiranje automatski snimljene pozicije pri izlasku iz igre. NEW EXIBITION GAME - pokretanje egzibicijske igre koju ste odredili u meniju GAME. NEW LEAGUE - osnivanje nove lige (možete je osnovati prema originalnom poretku sezone '93-'94 ili možete prepustiti računalu da napravi listu utakmica). IMPORT/EXPORT DATABASES - kada ste snimili neke pozicije na disketu i želite ih upuniti (samo B-drive) NEW PLAY-OFF SERRIES - pokretanje nove play-off sezone s originalnim klubovima ili s klubovima koje određuje računalo. CENTRAL REGISTRY - služi za stvaranje novih klubova i budućih NHL zvijezda kao i konferencija EXIT - svima nama dobro poznato značenje

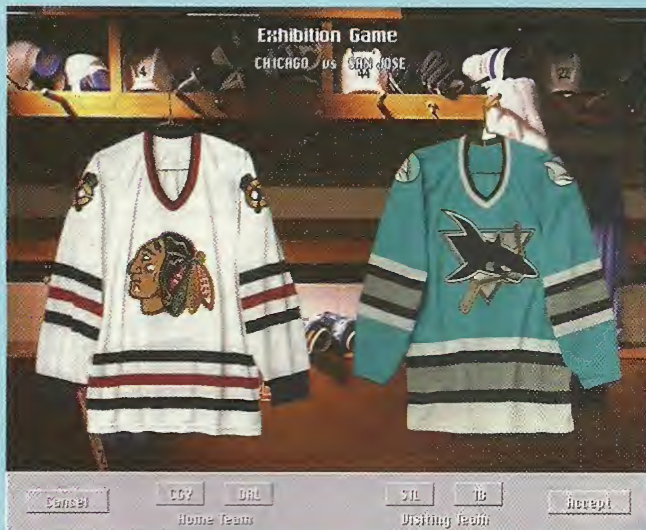
STATISTICS

Služi za statističke preglede pojedinih timova, igrača, golmana i to u regularnoj sezoni '93-'94 (istinito!) i u ligi ili play-offu koji ste vi napravili. Ovdje možete dobiti uvid u potpuni poredak timova po dobivenim odnosno izgubljenim utakmicama i uvid u broj bodova. Također možete sami složiti svoju ekipu koja se može sastojati od igrača poput Gretzkya, Lemieuxa, Gravesa, Zubova, Zhitnika, Granata, Hrudeya

Statistiku možete pogledati kad god poželite.



I na ovim će utakmicama početak igre obilježiti himna.



GORE: Odlično napravljena (digitalizirana) prostorija u kojoj se mogu birati dresovi za igru.Obuhvaćeni su svi dresovi NHL lige.



U svkom trenutku možete pogledati raplay s postignutim golom i sl.



Prikaz igre.

i odabrati tim s kojim ćete započeti igru. Igra se 85 utakmica regularne sezone a ukoliko ste dovoljno dobri, igrat ćete i u PLAY-OFFu.Između dviju utakmica možete pratiti sve statistike svoje lige i uspješnost svoga kluba i igrača i to tako da nakon odigrane utakmice otiđete u FILE, pa zatim u LEAGUE MENAGER i tamo kliknete na MERGE & UPDATE ALL FILES. Kada ste to napravili, možete slobodno otići u STATISTICS i pogledati sve što vas zanima. Možete snimati pozicije s pojedinih utakmica pa se uvijek možete vratiti tamo gdje ste poziciju snimili, što baš i nije fer prema vašem protivniku, ali se uvijek možete tješiti mišlju da bi on vama isto to napravio da samo da može. U samoj igri dopušteno vam je ono što je u FIFI bilo uglavnom zabranjeno. Možete mlatiti protivnika do mile volje, a vrlo ćete rijetko biti kažnjeni kojom minuticom isključenja. Igra otvara puno mogućnosti i golove je moguće dati na bazbroj načina. Mi smo se osobno dosta namučili dok nismo shvatili kako najlakše dati gol pa ćemo vam to i objasniti. Gol je najlakše dati iz kontra-napada tako da se zaletite ravno prema golmanu (ili bolje malo u stranu),pa zatim date lagani mig (zaokret) u neku stranu i odmah pošaljite pak u suprotnu, ali ne pritišćući tipku za pucanje, već tipku za dodavanje. Svaka ekipa ima svoje postave igrača koje možete mijenjati na svakoj utakmici.

Igra je vrlo dinamična tako npr. dok pak nije u vašim "rukama" tipkom za dodavanje mijenjate igrača kojim upravljate i ujedno ga, ako se nalazite pokraj protivničkog igrača, srušite na pod na najrazličitije načine (guranje,lupanje štapom, laktarenje...), a najveća poslastica je BODY CHECK kada protivnika nabijete uza zid i prebacite preko ruba igrališta. Postoje tu još neke sitnice poput razbijanja stakla, pomicanja gola, a ako vam dojadi sudac i to se može riješiti, pogodite li ga pakom u glavu. Računalo pomno prati sva vaša dodavanja pa će, ako postignete gol, vašim suigracima upisati i po koju asistenciju. Ako igrate ligu ili PLAY OFF postoji i mogućnost snimanja golova isto kao i u FIFI, s time što ih ovdje možete snimiti bezbroj. Za ovom smo igrom prosjedili mjesec dana, pa se nadamo da će se i vama svidjeti. Još jedna važna napomena. Kod instalacije na hard disk postoji nekoliko važnih stvarčica. Kao prvo morate presnimiti određene fajlove u ROOTH direktorij, a da vam olakšamo, većina onih koji trebaju ostati u direktoriju igre navedeni su u datoteci NHL.CFG koju dobivate ako pokrenete instalaciju. Kao što znate NHL-u prijeti štrajk, pa ako se to obistini uvijek vam ostaje ova igra.

I što još reći nego da ako kupite ovu igru u nekom obližnjem dućanu s igrama (hmmm!) i da sigurno nećete zažaliti, a ako ne možete zabiti neki gol, ne vrijedi istog časa zbrisati igru s hard diska već bi vam to trebao biti znak da se trebate još samo malo potruditi. Vjerujte, isplati se.

Ivan Ralis & Filip Sladetić



U igri možete jednostavno promijeniti igrače.



Prikaz BODY CHECKA uz ogradu (ovaj je imao sreću što nije napravio salto preko ograde).

PC	ZVUK	90	%
	GRAFIKA	83	%
SB	IGRIVOST	90	%
CD	IDEJA	85	%

386/4MB RAM/30MB HDD



KAKO OSVOJITI NASELJE?

Da li ste ikad poželjeli osvojiti susjedni park, vrtić, školu ili pak naselje? Željeli ste dokazati drugima kako ste vješt strateg, sposobni vođa, onaj koji brine za svoje ljude? U današnje bi vas vrijeme zbog ovakvih ideja najvjerojatnije zatvorili, ali ne i ako igrate CANNON FODDER.







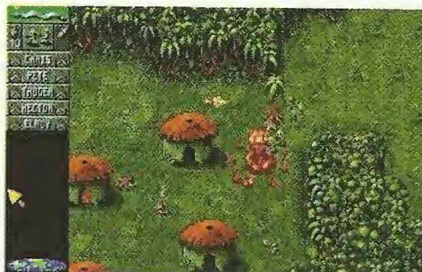


Igra predstvlja nešto sasvim novo. Kao vođa grupe morate prodrijeti u neprijateljski teritorij i pritom poubijati sve neprijateljski nastrojene tipove. Sama igra sastoji se od dva dijela: mobilizacije ljudi i prave borbe. Na početku igre svi vaši novomobilizirani članovi imaju najniži čin. Njihovi se činovi postepeno povećavaju jedino ako uspješno završe misiju.

Tijekom igre, uz polje za igru, s lijeve strane ekrana nalazi se ploča s pokazateljima nekih vrlo važnih informacija. Ploča se sastoji od slijedećih ikonica: slika grupe (pokazuje vam sliku vaše grupe), granate (pokazuje koliko imate trenutno granata), bazuke (broj preostalih bazuka), status grupe (ikonica pokazuje je li vaša grupa u nekom vozilu ili pješači), imena ljudi u grupi (pokraj njihovih imena stoje i njihovi činovi). Igra se sastoji od 24 misije, svaka na drugačijem terenu i s različitim zadacima, raspodjeljenim u najviše 6 faza. Na početku svake misije bit ćete obavješteni o vašem cilju te trenutnom stanju vaše grupe (broj vojnika, njihovi činovi, oružje...) U igri postoji nekoliko različitih krajolika. Prvi je džungla kroz koju je najjednostavnije i najlakše kretanje. Voda se sastoji od dvije razine. Prva razina je plitka voda uz obalu kroz koju još uvijek možete hodati i pucati. U dubljoj ste vodi zato živa meta, bez prilike da uzvratite vatru. Drugi i svakako najzanimljiviji krajolik je snijeg. Možda mislite da tu neće biti problema ali prevarit ćete se. Budući da vaši dečki nisu naučeni, niti obučeni, za takve vremenske uvjete, jadnici će se sklizati i trgati po ekranu. Ne jednom, dogodit će se da se poskliznete i naletite na neprijateljskog vojnika. Predlažem vam, da bez ikakvog ustručavanja, otvorite po njemu vatru. Nivoi su prepuni voda i brda za čija će vam savladavanja biti potrebno i malo prakse. Treći je pustinjski krajolik. Jedva

GORE: Krajolik je predivan. Možda mislite da tu neće biti puno problema, ali prevarit ćete se!!

DOLJE: budite sigurni da niste preblizu neprijateljske zgrade kad je uništavate da nebi stradali u eksploziji!!







nešto trave, vode niotkud i PUUUUNOOO, PUUUNOOO neprijatelja i njihovih baza.

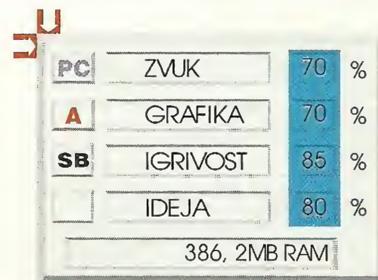
U igri postoji više načina kretanja. Najnezanimljivije i najsporije je “cipelcugom”. Svakako je najveća “guba” oklopno vozilo. S njim možete skakati preko skakaonica ili jednostavno gaziti neprijateljske vojnike. Vrlo je brzo i teško za upravljanje.

Kako se odvija borba? Uz pomoć miša kontrolirate pomicanje vaše grupe te sve njihove akcije. Kliknete na mjesto gdje želite da vam grupa ode i u većini slučajeva tamo će i otići. Napokon, naišli ste i na gužvu. Vrijeme je za provokacije. Pucanje iz oružja je vrlo jednostavno: pomaknite nišan do željenog cilja i stisnite desni gumb na mišu. U slučaju da vam meci nisu dovoljni, držite desni gumb na mišu te stisnite lijevi. To će natjerati vođu vaše grupe da baci granatu ili ispali koju iz bazuke.

Na kraju, još nekoliko vrlo korisnih savjeta. Helikopteru sletite na neprijatelja i uništite ga. Kod misija u kojima kontrolirate više vojnika, odvojite najslabijeg (najnižeg čina) i njemu dajte svo oružje. Sklonite ostale vojnike na sigurno te s onim jednim/jadnim krenite u finale misije. U slučaju da on pogine prekinite misiju (tipka ESC). Najjednostavniji način ubijanja snajperista je da krenete prema njemu uz stalno otvorenu vatru. U opasnosti ste jedino dok stojite na nogama.

Neven Jacmenović







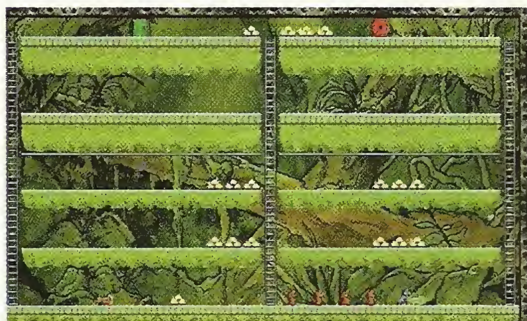
U potrazi za zlatnom žilom

Povratak legende. Oni malo stariji hackeri, koji se sjećaju malog računala s gumicama i crnim kućištem od kojeg je čitava ova zabava i počela sjetit će se i ove igre. Uz Jet Set Willija i još par igara bila je ovo jedna od najboljih arkada ikad napravljenih za Spectruma. Zato opravdano nosi i podnaslov “Povratak legende”. Rijetke su igre koje su s ovog računala prenešene na PC, pogotovo ovako dobro. Zadatak u igri je vrlo jednostavan, barem na prvi pogled. Potrebno je po platformama pokupiti sve predmete (vjerojatno zlatne). Kad ih pokupite otvaraju se vrata na slijedeći nivo. Sve bi bilo jako jednostavno da vas u stopu ne slijede nekakva crvena čudovišta. Kad vas se dočepaju lijepo vas pojedu, usput fino mljackajući. Svakim prijelazom na slijedeći nivo dobivate jedan život. Po platformama su raspoređeni i neki predmeti koji vam mogu pomoći da se riješite krvopija. Uz bombe za koje je jasno za što služe, tu su još zamke s lasom, kantica s ljepilom, raspršivač s otrovom za gamad, pneumatski čekić. Neka su vrata zaključana pa je potrebno uzeti ključ da bi te ih otvorili, a postoje i naprave koje vas automatski teleportiraju na potpuno drugi dio ekrana. Svo ovo oružje potrebno je prvo pokupiti da bi ste ga mogli koristiti. Odjednom možete nositi samo jedan predmet. Da bi vam se olakšalo kretanje uz sebe stalno imate nekakav laser kojim možete kopati. To ima višestruku korist. Njime si možete probiti put na platformu ispod ili iskopati zamku za čudovišta. Zemlja koju iskopate za neko vrijeme se sama zatrpava, pa pazite da u nju ne padnete. U igri postoji i editor, pa si sami možete izrađivati svoje nivoe. Moram priznati da je jednako zabavan kao i sama igra. Nivo na slici izrađen je upravo pomoću njega. Za pokretanje igre potreban vam je VESA driver ako ga vaša video kartica automatski ne podržava. Potrebno je još minimalno 2Mb EMS memorije. Ako se igra neće pokrenuti potrebno je da vam prve linije u config.sys datoteci izgledaju ovako:

```
DEVICE=C:ĐDOSĐHIMEM.SYS
DEVICE=C:ĐDOSĐEMM386.EXE RAM 2048
```

Broj 2048 možete i izostaviti, što znači da ćete čitav raspoloživi RAM pretvoriti u EMS memoriju. Poslije promjene u CONFIG.SYS datoteci, računalo je potrebno resetirati. Prve linije CONFIG.SYS datoteke uvijek moraju ovako izgledati za igre koje traže EMS memoriju. Promjene je moguće izvršiti u bilo kojem editoru. Sve ovo vrijedi za računala 386 ili jača. Preporučam onoma koji još nisu vješti, da prvobitnu datoteku config.sys prekopiraju iz osnovnog direktorija u neki drugi npr. DOS. To je samo sigurnosti radi da se nebi dogodilo da vam da tata sutradan na svom računalu zatekne totalnu zbrku. Želim vam ugodnu zabavu uz ovu odličnu igru i pamet u glavu.

Marko Vulić





RISE OF THE ROBOTS



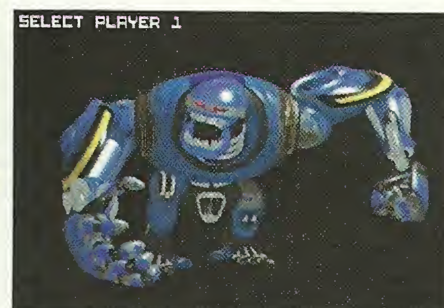
RISE OF THE ROBOTS Igra koja se reklamira na MTV-u. Igra za koju je glazbu napravio BRIAN MAY. Igra koja je digla veliku medijsku prašinu mnogo prije svojeg pojavljivanja. Pogledajmo o čemu se tu radi.

TIME WARNER INTERACTIVE napravio je vrlo atraktivnu ali i zahtjevnu igru. Futuristička atmosfera, zastrašujuće čelične grdosije i metalni zvuk udaraca pratit će vas od samog početka i ponekad zaustavljati dah. Igra je u biti slična STREET FIGHTERU, dakle borbe ali u ovom slučaju borbe robota. Na raspolaganju vam je šest modela, od onih skladišnih čije su borbene sposobnosti, inteligencija i snaga na niskoj razini, do onih borbenih koji će vam utjerati strah u kosti, ili vas barem dobro oznojiti. Roboti se odlično bore i nemojte imati iluzije da će borba biti jednostavna. Čak se i najslabiji, skladišni robot odlično bori i svojim će dugim rukama i stopalima, dvaput većim od Michael Jordana, zatvoriti svaki, i najmanji prolaz. Iako mu je inteligencija takva da mu ne bismo pozavidjeli, stekli smo dojam da on vrlo brzo uči pa ćete ga, nakon što ispucate svoj repertoar udaraca, teško moći iznenaditi. Tada mu agresivnost raste a vi se počinjete znojiti. Ne možemo vam preporučiti neku posebnu taktiku kojom biste spasili svoj dragocjeni život ili živce, ali ne dozvolite im da vas naguraju na kraj ekrana jer ćete izgubiti svoj manevarski prostor i gotovo će vas svaki njihov udarac nemilosrdno pogoditi.Borbe čeličnih monstruma popraćene su zvukom dok se u daljini čuje šum strojeva što vam neće smetati, pogotovo ako ,budete pobjeđivali. Ako tome dodamo glazbu koju je napisao BRIAN MAY, član poznatih QUEEN-ovaca, bit ćete u cijelosti zadovoljni. Sve u svemu, nitko od ljubitelja borbenih igara ne može ostati ravnodušan. Proizvođač







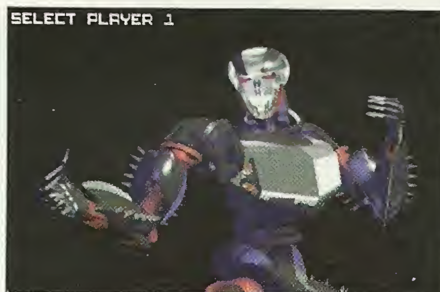


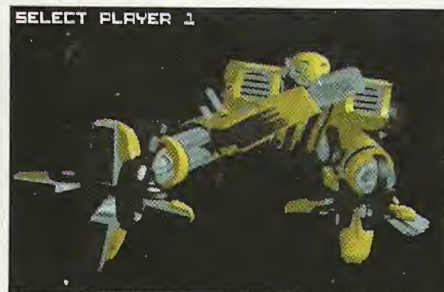
preporuča igranje i instalaciju na platformi od 8 MB. Ako imate samo 4MB, maknite sve CASH-programe i sve TRS-ove, sve MEMORY MANAGERE poput EMM 386 ili QEMM 386 i ostavite samo HYMEN.SYS. S vizualne strane igra je pun pogodak, dok s idejne strane igra ipak ne donosi ništa nova, no zbog zavidne SVGA grafike taj problem malo koga zabrinjava. Za brojne hackere novost je da se RISE OF THE ROBOTS pojavio i za AMIGU. Vlasnici AMIGE 1200 moći će je pokrenuti i s hard diska.













U NOVOM BROJU - NOVE ŠORE !

PC	ZVUK	60	%
A	GRAFIKA	90	%
SB	IGRIVOST	70	%
	IDEJA	70	%

386/ 4MB RAM/30MB HDD



LIVING IN A HAPPY NATION...



Negdje u svemiru postoji malena planeta Lullyat. Na njoj žive mali sretni ljudi. Savršenom miru i sreći nikad kraja. Svakog se jutra njihovim nebom rasprostire predivna duga. Ona male ljude čini najsretnijim bićima u cijelom svemiru. Nju proizvodi stroj koji su napravili sami mali veseljaci.

Veliki, zli svemirski brod s obližnje planete Minniat jednog je dana posjetio planet malih veseljaka. Oni su ih srdačno dočekali i priredili im veselu dobrodošlicu. Pokazali su im svoje najveće blago - stroj za pravljenje duge. Tokom noći, zli su posjetitelji iskoristili su dobrotu svojih domaćina ukravši im stroj. Zarobili su čuvare s Mjeseca koji kruže oko njihove planete i na njihovo mjesto postavili svoje najdraže zvijerke da ih čuvaju i paze na red. Ipak, nekoliko je veseljaka uspjelo pobjeći i poslati S.O.S. poruku u duboki svemir. Njihova je poruka dugo putovala dok nije konačno stigla do BEN E. FACTOR-a, čovjeka poznatog kao velikog junaka. Stigao je do veseljaka a oni su mu objasnili što se dogodilo. Sada je, naravno, na njemu zadatak da oslobodi veseljake zlih osvajača i vrati stroj na njegovo mjesto....

N.J.

A





RUFF'N TUMBLE

Čudesni dječak

Još jednom nam RENEGADE, jedna od najpoznatijih softverskih kuća specijaliziranih za igre na Amigi, donosi odličnu arkadnu avanturu. Igru je izradila relativno mlada softverska grupa WUNDERKIND uz pomoć već prekaljenih boraca za dobru grafiku BITMAP BROTHER-sa. Ovog puta ste u ulozi dječaka Ruffa koji sa svojim TUMBLE-om (po slobodnoj procijeni UZI) treba spasiti svijet od podivljalih robota potpomognutih umjetnom inteligencijom svemiraca (koji ODUVIJEK žele zavladati zemljom). Ruff treba prijeći četiri, fantastično grafički obrađena nivoa, od kojih svaki ima pet podnivoa. Na svakom od tih nivoa naći će se horde različitih robota s različitim stupnjevima umjetne inteligencije, a na kraju svakog nivoa dočekat će ga glavni protivnik, koji je barem pet puta veći od Ruffa, sa svojim pomagačima. Kako bi se Ruffu pomoglo, programeri su mu omogućili pucanje u osam smjerova te pronalaženje raznoraznih boljih i efikasnijih oružja, štitova i bombi. Igra obliuje odličnom grafikom, animacijom i zvukom, a orginalno je rađena za Amigu 500 (nisam mogao vjerovati). Odlično napravljene eksplozije i lijepa pozadina dodatno će zadiviti sve hackere. Minimalna platforma za ovu igru je Amiga 500 s 1Mb memorije, a preporučena je Amiga 1200. Igra je NDOS pa je korisnici hard diska neće moći instalirati.Ipak, nema mjesta očajavanju jer je igra odlično napravljena pa ne treba često mijenjati diskete (samo na prijelazu s drugog na treći nivo). S.B.

A



PINBALL dreams 2



DALEKO OD SNA

Susrevši se sa mnogim fli perima kao npr. Epic Pin ball, Pinball Fantasies, i mnogo ranije Tristanom, zaključio sam da se ni Pinball Dreams 2 ne razlikuje bitno od svojih prethodnika. Počnimo od početka, igra je do mene došla na jednoj disketi, a instalacija je jednostavna i traje tek nekoliko minuta.Naravno, sada možemo reći da igra podržava gotovo sve muzičke kartice i zahtijeva minimalno 560 kB memorije i 386 računalo. Pokretanjem igre saznajemo da su autori isti kao i kod Pinball Fantasies, ali ovaj put u "kompi" sa softwareašima pod nazivom "Spidersoft". Ponovo su tu četiri podloge koje birate funkcijskim tipkama od F1 do F4. Pritiskom na tipku F1, uronit ćete duboko u more te u polumraku morskih dubina nalazite lijepu mladu sirenu koja vam priča o velikom blagu koje se krije na dnu mora, i koje čuva ogromna hobotnica. Bez imalo dvojbe spuštate se u dubinu i nailazite na dno pokriveno blagom o kojem svaki zlatar može samo sanjati. U vašem društvu se pojavljuju i dva dupina, koji vam jako pomažu te se na dnu ekrana pojavljuju brojevi sa sve više znamenki, a o bonusu da i ne govorim. Uz svo blago razasuto po morskom dnu, imajte u vidu i prirodna bogatstva kao bisere i sl. Kada vam ponestane zraka, dovoljno je pritisnuti dva puta Escape i F2 i u tili čas ste u vodi, ali sada se kupate u vlastitom znoju



pod žarkim afričkim suncem i u društvu mnogih divljih životinja, počevši od lava (on je taj bez kojeg se ne može), zmija, raznih divljih mačaka, majmuna i bušmana (njih ne smatram životinjama), a preko cijele ploče nalazi se vaše prijevozno sredstvo, ili slon. Fliper je napravljen u kombinaciji zebre i bušmanskih znakova kao npr. izrezbareno drveće i drvene maske za lice u koje treba ubaciti lopticu. Na cijeloj ploči postoje tri rampe ali to ne čini ovaj fliper puno zanimljivijim, izuzetno je dosadan i jedina prednost mu je dobra preglednost i šarolikost boja te zvuk, koji u potpunosti pristaje uz temu flipera.Treća ploča je meni osobno najbolja, možda zato što obožavam igrice kojima je moto "ubij i budi ubijen", pod time mislim na igrice kod kojih nije potrebno nikakvo razmišljanje, a ova tabla je baš takva.Nalazite se na pogrešnom mjestu u pogrešno vrijeme, horde neprijateljski raspoloženih robota dolaze vam ususret, a vi ste ti koji bi trebali zaustaviti njihovo divljanje po Zemlji. Pošto sada imate

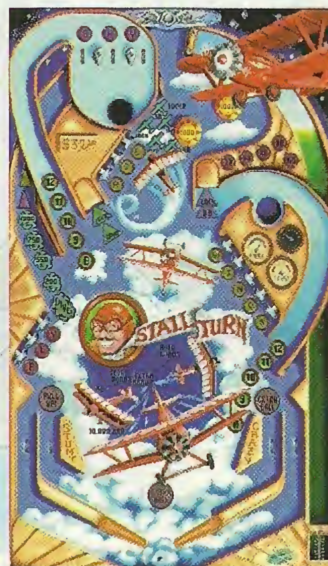




žensku ulogu (znam da je žensko jer su na liku posebno izraženi neki dijelovi tijela) potrebna vam je pomoć, a i ona je tu, u obliku željezne kuglice koja vam pomaže dobavljajući vam oružje, nišaneći za vas pa čak i pucajući. Sve je to potpomognuto jako dobrim zvučnim efektima i dobrim muzikom. Krenuli smo sa negativnom nadmorskom visinom, dakle bili smo pod morem, pa smo izronili i osušili se pod vrelim afričkim suncem.Prema tome već naslućujete kamo nas nosi ovo putovanje. Sjedamo u nas posebno ojačani jednosjed, palimo motore i odvažno se dizemo pod oblake izvodeći razne lupinge, leteći u formaciji od nekoliko aviona, praveći "šarafe"i to samo da bi kušali i Highscore opciju.Ova tabla ima jako puno "keksa" i rampi te je jako igriva i dobro vidljiva.

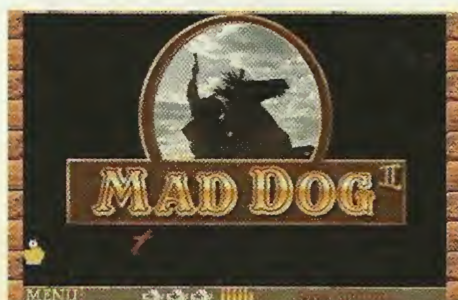
Kao i svaki tekst i ovaj mora imati svoj zakljucak. Ako vam smeta dim cigareta, smrad alkohola i sve one face u salonima igara, u tišini svoga doma (osim ako imate Soundblaster) mozete krenuti u jednu od navedene četiri avanture. Ipak, svi iskusni fliperaši primjetit će da je Pinball Dreams 2 samo kopija njegovih prethodnika.

Saša Tarle



MAD DOG II

MAD DOG ponovo jaše. Nažuljan sedlom i lud od rođenja. Svrbe ga prsti, a to znači samo jedno - sprema se neka nevolja! Ako je u igri i izgubljeno zlato, imate samo dvije mogućnosti: zatvoriti vrata i prozore, leći u krevet i pokriti se plahtom preko glave ili prvi zgrabiti zlato i izvući živu glavu. Ovo drugo nije lako, ali zato se Divlji Zapad i zove divlji





Kome ti "lud od rođenja" ?!



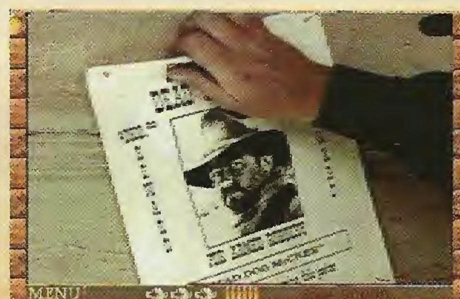
Nisam luuuuuud!!!



Ni "L" od lule mira.

U igri je sve prepuno bandi i krezubih Meksikanaca koji se slatko cerekaju kad vas pogode a pijani revolveraši pucaju na vas iz svih mogućih uglova. Divlji su i Indijanci koji bi rado zaglavili svoj tomahawk u vašu glavu. Nema tu puno mjesta za djevojke, a ukoliko koja i naiđe (poput Bonnie) odlično će baratati puškom i pištoljima. Bit će tu ekspolozija, zasjeda, linčovanja, spašavanja djevojaka, potjera za vlakom i dvoboja. Napokon će vam se pružiti prilika da gađate bandite iz jurećeg vlaka a na vas će se pucati iz mitraljeza kao u pravom špageti-westernu. Kao u svakoj pucnjavi, i ovdje postoje dvije varijante: ili da vi spretno pogodite protivnika ili da se, ukoliko je naprijatelj brži, pogođeni stropoštate na tlo praćeni njegovim ciničnim, omalovažavajućim smijehom (koje li grozote!). Očito je da su u American laser games-u potrošili puno vremena i novaca da svaki sukob snime u svim varijantama pa sad računajte od koliko se dijelova sastoji obična scene pucnjave ispred Saloona! Za razliku od prvog dijela, ovdje možete birati jednog od tri suputnika: Indijanca BAVER-a, djevojku BONNIE ili PROFESORA. Sa svakim ćete od njih proživjeti različite događaje i to je jedna od odličnih strana ove igre. Drugi nastavak je teži od prvog, iako smo se igrajući prvi dio već svi dobro iskalili. Protivnici i situacije su neugodnije pa tako stara dama može iznenada iz torbice izvući pištolj i vrlo vješto pucati na vas iako je trenutak ranije izgledala kao običan, bezazleni građanin - ni bakice nisu što su nekad bile. Drugo zamjetno poboljšanje u odnosu na prvi dio Mad Doga je raznovrsnost situacija u kojima se nalazite. Morat ćete braniti vlak od jureće bande i pucati na bandite koji se penju na stabla dok





Ovako se tada "mjerila popularnost"





Odbor za "dobrodošlicu"





Jedan od najzaposlenijih



Sombrero glavu čuva



Mrtva priroda



meci fijuču na sve strane, a ako protivniku pištolj nije dovoljan on će bez puno razmišljanja zapucati i iz višecijevne strojnice (jedna od pogubnijih novotarija ovog nastavka). Protivnik je sada postao lukaviji i zna vas zavarati raznim trikovima. Tako će dignuti šešir na štapu u znak predaje a zatim će zapucati na vas bez milosti. Stari trik ali vjerujte - funkcionira ako niste na vrijeme upozoreni. Za razliku od prvog dijela, u ovome ima više pucnjave i neke od njih traju stravično dugo pa ćete ostajati bez streljiva i bez zraka. Od silne zbrke popušta koncentracija, oči bole, trzate se i paničarite ali tu je slast i zadovoljstvo. Tko prođe napad na hacijendu a da ne upotrebljava SAVE opciju može ponosno izjaviti da je diplomirao MAD DOGA. Zvuk u ovoj igri ne treba ni spominjati. Savršenstvo je prava riječ i prava je rijetkost da zvuk i govor tako skladno prate igru. Grafika je i ovoga puta odlična, iako malo zrnastija od one u prvom dijelu. To je zbog toga jer double - speed CD nije dovoljno brz. Trebalo bi imati CD s tri brzine i mislim da bi tada bilo sve idealno. Naime, nije jednostavno postići da sve te sekvence teku glatko, a njih je u ovom nastavku puno više. Svim sretnim vlasnicima gigabajtnog harda, preporučam da MAD DOG-a presnime na njega jer će se tako sve puno brže odvijati. Sve u svemu naš je dojam da novi nastavak donosi dosta novosti koje ga čine zadovoljavajuće naprednijim od prvog i time nije samo njegova blijeda kopija. MAD DOG je igra visoke igrivosti, zabavna, šarolika i uopće jedina takva i nema se s kime mjeriti. Njene kvalitete joj to omogućuju. Radnja je raznovrsnija i bogatija, a sama igra je interaktivnija od prvog dijela. Zato je nabavite i nećete zažaliti. Kaubojke na noge, miš u ruke. "GO FOR IT STRANGER"!!!

PC	ZVUK	100	%
	GRAFIKA	90	%
SB	IGRIVOST	100	%
CD	IDEJA	100	%
386/2MB RAM/DBL SPEED			



Trenutak prije...



...i poslije dvoboja



Izgubljeno blago je nađeno



Potjera za vlakom



Zahvaljujemo poduzeću "RIFIN", tel. 041/612-310 Pantovčak 192A, Zagreb na ustupljenom CD-u.

MAD DOG II

in LOST TIME



IGRA JE TEHNIČKI DOBRO IZVEDENA

LOST IN TIME je avantura koju je napravio Coktel Vision. Odlikuje se vrlo dobrom grafikom, a jedan dio igre je i digitaliziran. Radnja je malo čudna i ne baš originalna, ali je zato izvedba odlična. Kretanje vam je ograničeno i za to postoje određeni ekrani. U svakom slučaju, igri je vrijedno pokloniti nešto vremena. Evo potpunog rješenja:

NA BRODU

Prvo pogledajte iza bačvi i uzmite lampu. Lampom osvijetlite bačve i uzmite spužvu.Sada kada imate lampu možete sići u potpalublje. Pogledajte u bačve, uzmite palmino ulje i stavite ga u pumpu da biste ispumpali vodu iz broda. Zatim pronađite lanac i uzmite vadičep. Vratite se u skladišni prostor (odakle ste krenuli), bacite spužvu u kantu s vodom. Mokrom spužvom pređite preko postera na zidu i vidjet ćete mekani dio u drvetu. Vadičepom izvadite taj dio i popričajte s Yorubom. Kada vam da nož iskoristite ga da biste zarezali stup i popeli se. Kada dođete gore odite u dio s kontejnerima, pogledajte u kantu i uzmite ručnik. Zatim otiđite u stražnji dio broda i ručnikom povucite prsten koji se tamo nalazi. Primjetit ćete da se pojavio otvor na stražnjem zidu. Uzmite sapun i otiđite do sobe u kojoj se nalazi top. Na njega stavite sapun i dobit ćete komadiće sapuna. Sada krenite do sobe s pomičnim vratima koja trebate "podmazati" sapunom. Moći ćete ih otvoriti i popričati s Melkiorom koji se nalazi iza njih. Ovime ujedno i završava prvi dio igre.


PALUBA S TERETOM. OVDJE POTRAŽITE RUČNIK

NA POSJEDU

Pogledajte u traktor i uzmite sve stvari iz košare i iz kutije s alatom. Uzmite i bateriju. Dajte konju jabuku i on će vas propustiti. Sada malom cjevčicom uzmite iz baterije kiselinu i njome polijte bravu na vratima. Prođite kroz njih i uzmite portret i žicu o koju je bio obješen. Otiđite u stražnje dvorište i krenite prema sjevernoj strani svjetionika. Tamo uzmite bocu koja se nalazi ispred bačve. Vratite se do vratiju s kojih ste uzeli sliku i pikadom izgurajte ključ iz brave. Uzmite i kvaku koja



U STAROM JEDRENJAKU SE BUDITE IZ NESVJESTICE...

će otpasti kad je dotaknete. Omotajte bakrenu žicu oko kvake, stavite ocat i namotanu žicu u bateriju i dobili ste magnet (vrlo jednostavno zar ne?). Magnetom kliknite ispod vrata i ključem ih otvorite. Pronađite kutiju s osiguračima. Otvorite ju i folijom obavijte izgorjeli osigurač. Uzmite smolu i bakrenu žicu a zatim i ražanj sa stalka na ognjištu i veslo iz udubine na zidu. Sada odite do neobične građevine i stavite portret u rupu na stepenicama. Pogledajte portret i prepišite datum koji piše na njemu na bravu. Pritisnite križ i doći će lift. Otiđite do sjeverne starne svjetionika i pika-



dom probušite čep i bačva će se isprazniti omogućujući vam da ju pomaknete. Maknuvši bačvu otkrili ste prozor koji razbijte ražnjem i uzmite cijev. Zatim spojite jedan kraj cijevi s vratima svjetionika, a drugi s liftom i pošaljite lift dolje.



U SVJETIONIKU

Uzmite drvenu cipelu sa stepenica. Pregledajte ju da biste pronašli ključ. Popnite se na slijedeći kat. Otvorite ladicu u stolu i uzmite kiselinu i stranicu. Dalekozorom potražite brodsku olupinu, zumirajte i prepišite s nje znakove. Veslom otvorite ormar i uzmite britve. Otiđite na treći kat i oštricom odrežite komad zastora, uzmite i petrolej. Vratite se na prvi kat i ključem otvorite vrata od podruma. Uzmite i komad stakla s prozora. Otvorite lijevi ventil. Vratite se u lift i siđite.



U PODRUMU

Šifrom koju ste zapisali otvorite kovčeg i uzmite brodski dnevnik i pleksiglas. Popnite se na bačvu i uzmite bocu jabukovače. Čepom pogodite otapalo na najvišoj polici. Čep će odletjeti kroz prozor u zdenac, a vi uzmite otapalo.



PONOVO NA POSJEDU

Stavite probušenu cijev za polijevanje na pipu. Pleksiglasom i smolom zakrpajte rupu i napunite zdenac do vrha vodom. Pokupite čep koji će plutati na površini.

PONOVO U SVJETIONIKU

Siđite u podrum i polijte alge kiselinom. Skinite ih koristeći komad razbijenog stakla. Ražnjem aktivirajte mehanizam da biste otvorili vrata kanala. Cipelom izbacite vodu, a komadom zavjese i čepom zatvorite rupu. Odveslajte dalje.

RIBAREVA KUĆA

Uđite. Otvorite ormarić i uzmite brod u boci i bocu Nuoc Mama. Iz košare izvadite rupčić, čavao i kruh. Pomaknite stolicu i čavlom skinite stropni svijećnjak. Izađite i prelijte kruh Nuoc Mamom i bacite ga na krov. Britvom skinite uže s plutače. Kada pogledate stropni svijećnjak on će se pretvoriti u sidro koje trebate spojiti s užetom i dobit ćete kuku za hvatanje pomoću koje se možete uspentrati uz stijenu.



PONOVO NA POSJEDU

Uđite u kuću. Uzmite aparat za gašenje požara i cjepanicu.Izađite i uzmite komad cijevi i dobit ćete palicu. Vratite se po svoje stvari u podrum svjetionika. Palicom otvorite bačvu i vratite se u kuću na posjedu. Uzmite štap i stavite ga na sred ognjišta. Zatim stavite i cjepanicu, rupčić i petrolej. Palicom razbijte brod u boci. Upalite šibicu i zapalite vatru. Otvorenu bačvu stavite na pomični kamen na podu. Svijećom začepite rupu na bačvi a napunite ju koristeći drvenu cipelu pijeskom iz kutije. Prođite kroz otvor. Pogledajte jarbol i uzmite klliješta za žicu s njega. Stavite pluto na pod ispred kutije. Stavite bakrenu žicu na električnu, a klliještima prerežite električnu žicu. Polijte bravu tekućinom koju ste cjevčicom izvukli iz lokve. Iskoristite na bravi aparat za gašenje požara i nakon toga palicom razbijte bravu koja više nije čvrsta kao nekada.

NASTAVAK SLIJEDI!!!

Ivan Ralis



PC	ZVUK	90	%
	GRAFIKA	90	%
SB	IGRIVOST	80	%
	IDEJA	90	%
	386, 4MB RAM		



TREBA LI BOLJA DEMONSTRACIJA MOĆI?



U TOKU BORBE CIVILI SAMO SMETAJU.



UDRI GAMAD!

Depth Dwelers

Već ste se zasigurno sustretali sa igrama tipa Wolfenstein ili Doom. Šećete se sobama naoružani do zuba i ubijate sve sto se miče,tražite tajne prolaze i naravno, municiju.Jedna od takvih je i Depth Dwelers, kombinacija Dooma i Wolfensteina, ali naravno, ne tako dobra iako sadrži sve osobine Dooma.Bad guys nisu ljudi, već neka vrsta mutanata koji su raznoliko naoružani (od pištolja do nekakvih smiješnih bacača plamena) dok je vaše oružje bacač raketa i pištolj koji puca kao mitraljez. Postoje tu i dobri momci od kojih se neki nezainteresirano prešetavaju hodnicima samo vam smetajući, a drugi su razapeti lancima i svojim kricima pokušavaju privući vašu pažnju (nisam siguran da li žele da ih oslobodite muka). Šečući se hodnicima nisam pronašao ništa osobito i zanimljivo osim par kovčega punih blaga i pištolj. I da ne zaboravim, igrajući Doom, sigurno ste se zapitali zašto autori nisu napravili opciju za automatsko otvaranje vrata, što su autori u Depth Dwelers napravili pa tako nemate s time problema. Igra zauzima 4,5 MB na harddisku, podržava gotovo sve zvučne kartice i igru je moguće kontrolirati tipkovnocom, mišem, joystickom ili gravis game-padom. Minimalna oprema koju je potrebno imati da bi igra radila je 386-ica, 4 MB praznog mjesta na disku i 4 MB radne memorije. Želite li se malo zabaviti u pauzama kada ne igrate Doom, ovo je igrica koja bi u tim trenucima bila idealna.

Saša Tarle

PC	ZVUK	55	%
	GRAFIKA	50	%
SB	IGRIVOST	70	%
	IDEJA	70	%

386,4MB RAM,2MB HDD



LIJEP POGODAK! PRIZOR ZA UŽIVANJE!



S NOVIM TOPOM - LAKŠE SE DIŠE

THE LION KING

Istovremeno sa stvaranjem animiranog filma, velikog filmskog hita, DISNEY je stvarao i arkadnu igru. Barem onoliko koliko je animirani film ispred svoje konkurencije, toliko je i ova igra ispred drugih igara, ako ne i više.

"Kralj lavova" je dugometražni animirani film DISNEYEVA sudija koji je već otprije svima dobro poznat po hitovima poput Snjeguljice, Petra Pana ili Ljepotice i zvijeri. DISNEY zadržava svoju klasičnu doslijednost pedantne animacije slijedeći korak napretka u kojem računalo zauzima sve važnije ili bolje reći, nazamjenjivo mjesto. No, kako računala više ne postoje samo u vojnim bazama i najskupljim filmskim studijima, DISNEY je odlučio napraviti odličnu igru i zaraditu koji dolar više. I tako, kad zaradiš kojih stotinjak milijuna dolara na crtiću, zaradiš još koji i na igrici. Tko umije, njemu dvije. No, moramo priznati, dečki su se dobrano potrudili, napravili odličan posao i pošteno zaradili svaki dolar. Iako je i prije DISNEY pratio svoje filmove kompjuterskom igrom, tek za Kralja lavova možemo reći da je pun pogodak i odličan poslovni potez. Siguran sam da ne treba posebno govoriti o kvaliteti crtića, no da li je igra podjednako kvalitetna? Kratak odgovor glasi DA! DISNEY se odlučio za veseliju varijantu tj. arkadnu igru i nije pogriješio. Radnja je svima dobro poznata; mali lavić SIMBA treba naslijediti svog oca, Kralja svih životinja, lava MUFASU, nakon što on pogiba spašavajući ga. Simbu ometaju zle hijene BONZAI, SHENZI i ED. One će napadati Simbu a on će s njima voditi rat sve dok ne naraste i ne ojača. Igra je podijeljena na tri svijeta: PRIDELAND, GROBLJE SLONOVA I SIMBIN POVRATAK. Svaki od tih svjetova podijeljen je na nivoa koje ćete morati prijeći nebi li došli u novi svijet. Na početku odaberite EASY mod igranja jer ćete tada imati 9 života (kao svaka prava mačka). Igru počinjete u PRIRELANDIU i vodite malog Simbu koji nema drugog oružja osim što može snažno zarikati i time prestrašiti dikobraze. Medutim, kad Simba u trećoj epizodi naraste, njegova će šapa oštrim pandžama postati smrtonosno oružje u što će se najbolje uvjeriti hijene.Nakon početnog uigravanja uvjerit ćete se da Simba može vrlo precizno skakati i preskočiti velike razdaljine. Osim njene nevjerojatne grafike, najveća odlika igre je animacija. Simba i hijene su najbolje animirani likovi koje sam do sada vidio. Nisu statični poput čarobnjaka u HOCUS POCUS-u koji se kreće kao da je progutao metlu, već se odlikuju gipkoćom pokreta kao u pravom crtiću. Dosada apsolutno neviđeno. Da DISNEY zna animirati to znamo, ali da će napraviti ovako kvalitetnu igru to nije bilo za očekivati, pred vama je pravi crtić, šaren, veseo i lijep. To zaista treba vidjeti. Ukoliko desetak sekundi ne pritisnete niti jednu tipku na tipkovnici, Simba će skratiti dosadu u igri i hvatanju leptira. Pravo malo remek-djelo ideje i animacije. Ako nemate neku od zvučnih kartica bit ćete prikraćeni za uvodnu pjesmu na početku igre i ugodne melodije Eltona Johna. Ukratko, opustite se i uživajte.

Krešimir Mijić










HACKER Manija

XENON 2
-kod izbora video-adaptera potvrdite izbor s <F7> umjesto <ENTER> -pritisnite <I> za neranjivost

X-WING
-tokom leta pritisnite <W> <I> <N> čime dobivate neograničene štitove i streljivo

WING COMMANDER
-komandnoj liniji dodajte "ORIGIN-K" što vam omogućava da pritiskom na (ALT)+(DEL) uništite svaki brod, ujedno vam daje i bezgranične štitove

TITUS THE FOX
-kodovi nekih nivoa:

2625	8455	2974	4916	1933	738
2237	5648	390	8612	4187	1350
9813	5052	3360	2045		

pokrenite igru s TITF TRN (ENTER) (bezgranični broj života)

LEGACY
-editirajte datoteku LEGACY/TEXT/CHARGEN/ CHARDATA promijenite prva četiri broja karaktera koji ste izabrali u 99999

TEENAGE NINJA TURTELS
- pritisnite istovremeno A,S,D,F,G,H i hodat ćete kroz zidove -istovremeno pritisnite Q,W,E,R,T,Y,U,P i imat ćete neograničenu energiju

SYNDICATE
- kao svoje ime (OPCIJA <F2>) upišite NUK THEN- izabire bilo koju zemlju WATCH THE CLOCK -turbo sat ROB A BANK -puno love COOPER TEAM -puno love, sve prodrmati (TO THE TOP) - za neke verzije

SIMCITY
- postavite namot pruge (RAILROAD) pokraj policijske ili vatrogasne stanice, pruga uopće ne mora biti ničim spojena

LHX ATTACK CHOPPER
- pritisnite <Ctrl>-(R)- puni streljivo i gorivo do vrha

EPIC PINBALL
-u OPTION meniju pritisnite <F1> dobit ćete G loptica

THE INCREDIBILE MACHINE
-kada upišete "RHOMBUS" možete igrati nivo koji želite

TERMINATOR 2
-držite tipku "FIRE" dok računalo učitava "T-800 VSS. T-1000" - to vas čini neranjivim RAILROAD TYCOON - Pritisnite <F1> pa zatim <$>, pa <$>, <$>, <$>... i eto puno love.



DOS
U Č I O N I C A

Sadržaj:

2 DOS- DISK OPERATING SYSTEM
2.1 POKRETANJE DOS-a
2.2 STRUKTURA DOS-a
2.3 RAD S DISKETOM-ORGANIZACIJA DATOTEKE

2 DOS- DISK OPERATING SYSTEM

Operativni sistem DOS je program koji djeluje kao veza između korisnika računala i računarskog hardvera. Njegova je uloga da osigura uvjete pod kojima korisnik može izvršavati programe na određenom računalu. Sam DOS sadrži izvršne rutine (potprogrami) koje aplikacijski programi intenzivno koriste u svom radu i na taj način kontroliraju hardver. Time je omogućena prenosivost programa između različitog hardvera koji radi pod istim DOS-om.

2.1 POKRETANJE DOS-a

Operativni sistem DOS prilikom svakog uključivanja ili resetiranja računala učitava s diska ili diskete u radnu memoriju računala i tu ostaje prisutan sve do njegovog isključivanja. Prilikom uključivanja ili resetiranja računalo prvo kontrolira disketnu jedinicu A i ako u njoj identificira DOS-ove naredbe, vrši njegovo učitavanje. Ukoliko se u disketnoj jedinici ne nalazi disketa ili se nalazi disketa koja ne sadrži DOS rutine, sistem pretražuje tvrdi disk i s njega učitava DOS (najčešći slučaj).

UKLJUČIVANJE PC-a I PUNJENJE DOS-a S DISKETE

1.Staviti disketu koja sadrži DOS u disketnu jedinicu A (kod sistema s dvije disketne jedinice u gornju jedinicu ako se nalaze jedna iznad druge, ili u lijevu jedinicu ako se nalaze jedna pokraj druge).

2.Uključiti PC prekidačem na centralnoj procesorskoj jedinici: -računalo ispituje memoriju i ispisuje na ekranu svakih 64K (ili neki drugi iznos ovisno o sistemu) te na kraju daje zvučni signal. -kontrolna lampica (crveno svjetlo) na jedinici A zasvijetli što je znak da računalo učitava DOS datoteke. NAPOMENA: NE SMIJE SE NIKADA ISKLJUČITI GLAVNI PREKIDAČ ILI OTVARATI DISKETNU JEDINICU DOK KONTROLNA SIJALICA GORI.

3.Nakon završenog učitavanja i zvučnog signala na ekranu se javlja poruka:

Current date is Tue 12-11-1988
Enter new date (mm-dd-yy) :

tražeći da se unese novi datum ili potvrdi postojeći. Ako u disketnu jedinicu nije stavljena ispravna disketa (DOS disketa) pojavit će se poruka:

Non-System disk or error
Replace and strike any key when ready

što znači da u disketnu jedinicu treba staviti ispravni disk s DOS disketama i pritisnuti zatim bilo koju tipku i ako je sve u redu pojavit će se poruka koja traži upis datuma. Ako smo ispravno odgovorili specificiranim datumom sistem će tražiti potvrdu postojećeg vramena ili unos novog:

Current time is 14:23:12:02
Enter new time:

Odgovor sistema na ispravnu specifikaciju vremena je:

The IBM Personal Computer DOS
Version 3.00 (c) Copyright IBM Corp,1982,1983, 1986
A>

što znači da je postupak punjenja DOS-a ispravno završen.

UKLJUČIVANJE SISTEMA I PUNJENJA DOS-a S TVRDOG DISKA

1.Uključiti PC prekidačem na centralnoj procesorskoj jedinici: -sistem ispituje memoriju i ispisuje na ekranu svakih 64K memorije te daje zvučni signal -sistem traži datoteku AUTOEXEC.BAT i ako ona postoji izvodi komande koje su upisane te na završetku ispisuje na ekranu prompt znak. -ako AUTOEXEC.BAT datoteka ne postoji sistem traži specificiranje datuma i vremena kao što je opisano pod A.

2.Nakon ispravne specifikacije pojavjulje se prompt znak C> što označava da je punjenje DOS-a završeno i da smo pozicionirani u glavnom (ROOT) direktoriju na disku C (tvrdi disk).

RESETIRANJE SISTEMA (REBOOTING)

Resetiranje sistema je postupak ponovnog učitavanja DOS datoteka koji se izvodi u trenutku kada ne postoji način da izađemo iz određenog programa normalnim putem.

1. Resetiranje sistema s diskete:

-Pritisnite istovremeno tipku CTRL+ALT+DEL što inicira ponavljanje cijelog postupka punjenja DOS-a ali bez testiranja memorije.

2.Resetiranje sistema s tvrdog diska:

-Provodi se također istovremeno pritiskom na kombinaciju tipki CTRL+ALT+DEL. Ne dolazi do testiranja memorija. Ako postoji AUTOEXEC.BAT. datoteka ona se izvodi, a ako je nema, nastavlja se normalni tijek punjenja DOS-a.

3.Ako je tastatura blokirana i ne reagira na kombinaciju tipki CTRL+ALT+DEL

-preostaje jedino da se sistem fizički isključi tj. isključi prekidačem i zatim ponovo uključi.

2.2 STRUKTURA DOS-a

DOS se sastoji od četiri osnovna dijela:

STARTNI ZAPIS

-sadrži informacije o nazivu diska (labeli), veličini direktorija, broju sektora po stazi, veličini sektora, broju sektora po klasteru, broju skrivenih sektora.

ROM BIOS INTERFACE

-program koji se nalazi u ROM i sadrži rutine za samotestiranje računala kao i rutine niskog nivoa (hardverski zavisne) za korištenje sistema.

DOS PROGRAMSKA DATOTEKA

-omogućava vezu između operativnog sistema i aplikacijskih programa.

KOMANDNI PROCESOR

-komandni procesor COMMAND.COM tumači komande i omogućava izvršavanje programa.

GALAKTIČKA IMPERIJA

TEKST: WINTON AFRIĆ
CRTEŽ: DINKO KUMANOVIĆ

BJEGUNCI



















